POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | WiiU | 3DS | Wii | DS

Nº 244 • 3,50€

Nintendo®

UNA NUEVA AVENTURA POKÉMON
LLEGA EN OCTUBRE PARA 3DS

MONSTER HUNTER 3
La cacería definitiva

RAYMAN LEGENDS
¿El mejor plafatormas de Wii U?

20 CLAVES PARA DOMINAR MiiVERSE

LUiGi'S MANSiON DARK MOON

¡Fenómenos paranormales en 3DS!

8 424094 810024 00244

Canarias 3,65 €

POSTER GUÍA EN EXCLUSIVA

NEW MARIO BROS.U

- CÓMO CONSEGUIR TODAS LAS MONEDAS ESTRELLA
- DESCUBRIMOS LAS SALIDAS SECRETAS



ANGRY BIRDS™

www.e-max.com.es

180 TRADING CARDS PARA COLECCIONAR

INCLUYE TARJETAS ESPECIALES PLATA Y SUPER ESPECIALES ORO

LOS PÁJAROS FURIOSOS YA ESTÁN DISPONIBLES EN TARJETAS COLECCIONABLES. ¡EMPIEZA A COMPLETAR TU ÁLBUM YA!

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

GANA

100% OFFICIAL TRADING CARDS

Y así empieza 2013



Juan Carlos García

Enero nunca ha sido un mes especialmente interesante en novedades. Se cumple lo que ya viene ocurriendo cíclicamente, que hay poca cosa que llevarse a la consola. Perdón, perdón, hablo de lanzamientos en enero, no de lo que acaba de salir entre el estreno de Wii U y las navidades. Porque eso fue mundial y no sé si alguno de vosotros ha tenido ya la oportunidad de jugárselo todo aún. Por si os queda algo por disfrutar, sin duda este es el mes perfecto para hacer repaso.

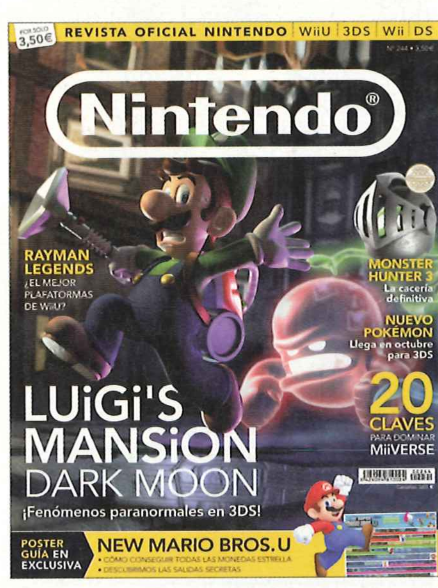
Simultáneamente podéis echar un vistazo a la eShop de Wii U. Si es todos los días, mejor, porque es una auténtica caja de sorpresas. Muchos de los juegos que comentamos este mes son descargas de la eShop (tanto de Wii U como de 3DS). Y algunos de los que juegos que vienen, como por ejemplo Fist of the North Star, se venderá exclusivamente en este formato para Wii U. Es el lugar donde encontrar demos, como las de Rayman Legends o la recién anunciada de Monster Hunter 3 Ultimate. Y por favor, sacad tiempo para perderos un poco en Miiverse. Perderse y encontrarse en innumerables comunidades que hablan de juegos y comparten un sinfín de cosas divertidas.

En la revista de este mes destacan los reportajes de títulos que están a puntito de ver la luz. Es nuestra obligación actualizar todos los detalles de joyas como Luigi's Mansion, Rayman, Monster Hunter, Scribblenauts o Castlevania, mientras aprovechamos para presentar títulos recién anunciados como Disney Infinity -que profundiza en el filón del modelo Skylanders-, The Walking Dead, Fire Emblem...

Y una cosa más. El 2013 también nos trae a Oak de vuelta, en un consultorio Pokémon que seguro que muchos de vosotros agradecéis. Aunque no tanto como el anuncio de las nuevas entregas X e Y de Pokémon. Por fin, para 3DS, en octubre.

¡Me gusta el 2013!

Sigue mi blog en hobbyconsolas.com



> “Luigi va a poner patas arriba la 3DS con su genialidad... y cobardía

El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero
Pokémon: a todos cogeré sin eXcepcYón. Vale, ya subiré el nivel...



Roberto J.R. Anderson
Disfrutando de Miiverse y haciendo amigos jugones.



Rubén Guzmán
Jugando Trine 2 en compañía y disparando en NANO Assault.



Luis Galán
Entre tanta moneda de Mario, paro para emular a Alonso en el F1.



Samuel González
Gunman: pieza indie eShop, puro amor a los clásicos 2D de acción.



Borja Abadie
Obsesionado con pillar monedas en New Super Mario Bros. U .



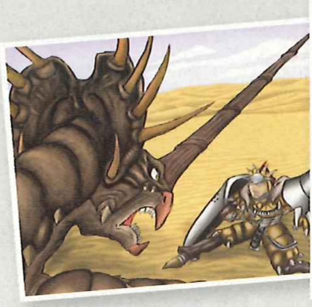
Nacho Bartolomé
Zeldarksiders II of Persia y Trine 2 me tienen embobado. Preciosos de la Muerte.



Laura Gómez
¡Rayman Legends es tan bonito que duele!

4 'fan arts' de juegos de moda

Los fans se han lanzado como posesos a interpretar con su mejor arte el trasiego de juegos que están siendo anunciados. Sin duda los más prolíficos son los que sueñan con el universo Pokémon o dejan volar su imaginación con los monstruos de Monster Hunter. Una vuelta por internet te abrirá los ojos a un nuevo punto de vista de los juegos.



Monster Hunter 3



Pokémon X/Pokemon Y



Rayman



Animal Crossing

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 244

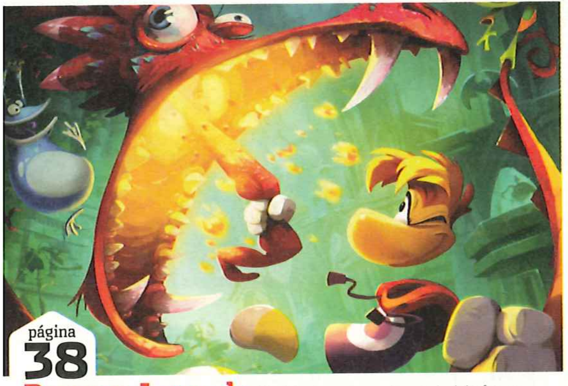
página 26

Luigi's Mansion Dark Moon, o como Luigi superará su miedo a los fantasmas en una maravilla de 3DS



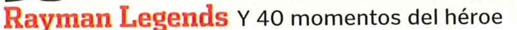
página 44

Monster Hunter 3 Ultimate. Los nuevos montruos, las armas, todas las claves en Wii U y 3DS



página 38

Rayman Legends Y 40 momentos del héroe





página 68

Scribblenauts Un avance sin limites

Todos los juegos de este mes...

¡REGALO EXCLUSIVO!

Super Poster Guía New Super Mario Bros.U

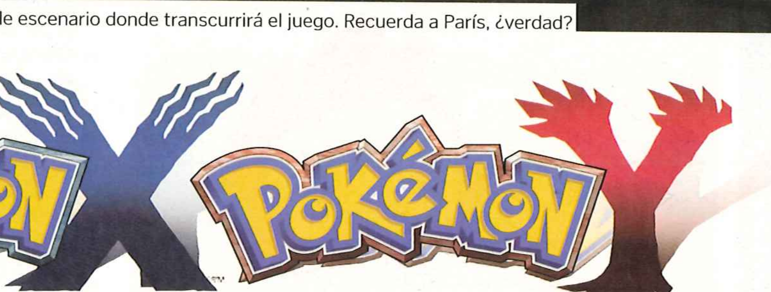
Todas las Monedas Estrella y la localización de las salidas secretas






Esa torre da una pista del posible escenario donde transcurrirá el juego. Recuerda a París, ¿verdad?


Las primeras pantallas dejan ver un nuevo estilo gráfico y, sí, profundidad.



La sexta generación Pokémon se presenta en 3DS

Nuevas y emocionantes experiencias Pokémon nos esperan en octubre... ¡gráficos 3D incluidos!

Pokémon X y Pokémon Y se desarrollará en un **espectacular mundo 3D** (cuyas primeras imágenes recuerda a la ciudad de París) y ha presentado a **cinco nuevos Pokémon** (tres starters y dos Legendarios) de los que ya conocemos sus nombres. Los de inicio son **Chespin** (Planta), **Fennekin** (Fuego) y **Froakie** (agua). Los Legendarios son **Xerneas e Yveltal**, que puedes ver detallados en el cuadro de la derecha. Junto a ellos, el primer tráiler del juego nos ha dejado las apariciones de muchos Pokémon clásicos: Dratini, Litwik, Magikarp, Muchlax, Patrat... La nueva Pokédex podría incluir **más de 700 Pokémon**, lo que daría un nuevo sentido a la frase ¡Hazte con todos!

La otra gran noticia de Pokémon es su **lanzamiento simultáneo** en todo el mundo durante el próximo **mes de octubre**. De esta forma se acaba con el salto temporal que solía "castigar" a los fans europeos: con X e Y todos vamos a poder jugar desde el principio, y conectarnos y combatir. Y compartir todo lo que traiga el juego, que se supone que hará una fuerte apuesta en la

+info
POKÉMON BATE RECORDS
Sí, de la palabra **más búscada en Google Imágenes** en 2012. Pokémon ha sido el término que ha acumulado mayor cantidad de tráfico de internautas españoles en 2012 frente a 2011.









pág 12 **Primer contacto**
Sobre una imagen brutal, los detalles iniciales del esperado Wonderful 101, para Wii U.



pág 14 **Monster Hunter 4**
En cinco claves, te resumimos por qué va a ser el Monster Hunter definitivo.

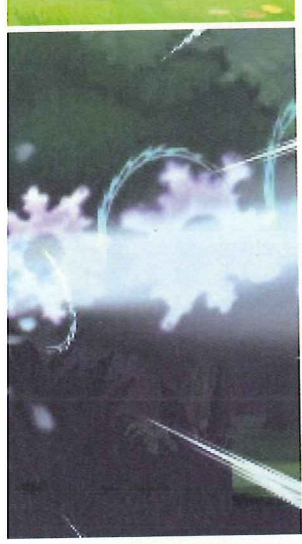


pág 16 **Héroe del mes**
Sorpresa: héroe por duplicado. Mario, de Paper Mario; y el Super Mario más plataformero.





Fennekin ejecuta un movimiento de Fuego, ¡y su rostro está lleno de furia!





El look de los personajes será muy cuidado; lucirán más detalle que nunca.

El trío de starters incluye un Tipo Planta, un Agua y un Fuego. Su simpático aspecto podría esconder alguna que otra sorpresa, como tipos duales...

interconectividad de los entrenadores, en el componente social, aprovechando la capacidad de 3DS en este sentido.

¿Muchos cambios?
Según declaraciones del Director de Marketing de Consumo de Pokémon Company, **JC Smith, el juego no partirá de cero**, no será un reinicio de la saga, sino que se basará en los juegos anteriores. "Queremos intentar nuevas cosas y expresar el mundo de una nueva forma", ha comentado. Es decir, el objetivo es situarse en un nuevo nivel gráfico, pero utilizando los mismos componentes de **exploración, batalla, conexión**.

Los Pokémon también sufrirán modificaciones, como hace pensar el 'código ADN' de los nombres elegidos: X e Y. **Ishihara Tsunekazu**, presidente de Pokemon Company ha avanzado que "incluirá más tipos complejos de Pokémon". En el tráiler se observa que Fennekin parece estar haciendo un movimiento Tipo Psíquico, mientras Froakie ejecuta uno de Lucha y Chespin hace un Tipo Oscuro.

Los **combates** nos han descubierto el punto más rompedor de X e Y. Inspirados en el dinamismo de Stadium, han sido un desafío y una prioridad para GameFreak. Se aprecia un trabajo formidable en las animaciones y abundancia de efectos; el dinamismo se gana con el juego de vistas y perspectivas con nuestros ataques enfrentados a los del rival. Como se afirma en el tráiler: cuanto más combatáis juntos más fuertes llegaréis a ser. Toda una declaración de intenciones. En octubre.

EL SISTEMA DE COMBATE PROMETE SER MUCHO MÁS DINÁMICO Y ESPECTACULAR

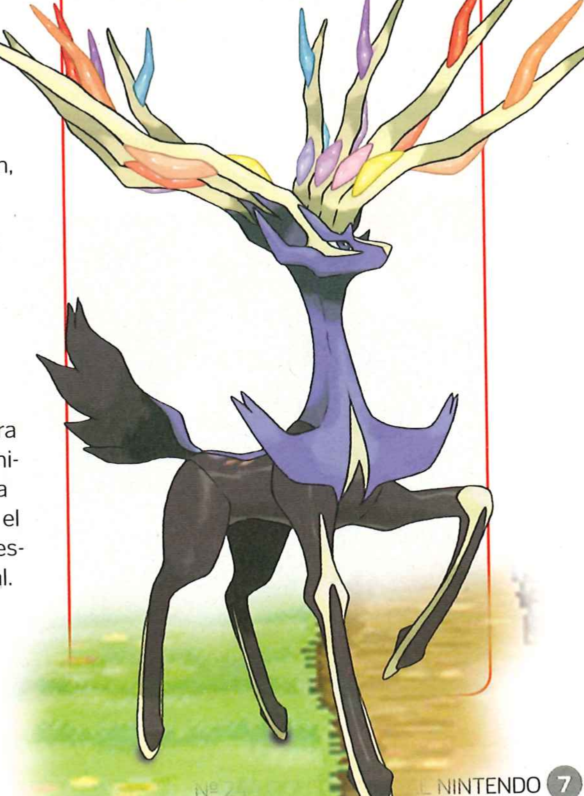


¡Vaya par de Legendarios!

Ya se han revelado los nombres, aspecto y primeros datos de los Legendarios de X y de Y.

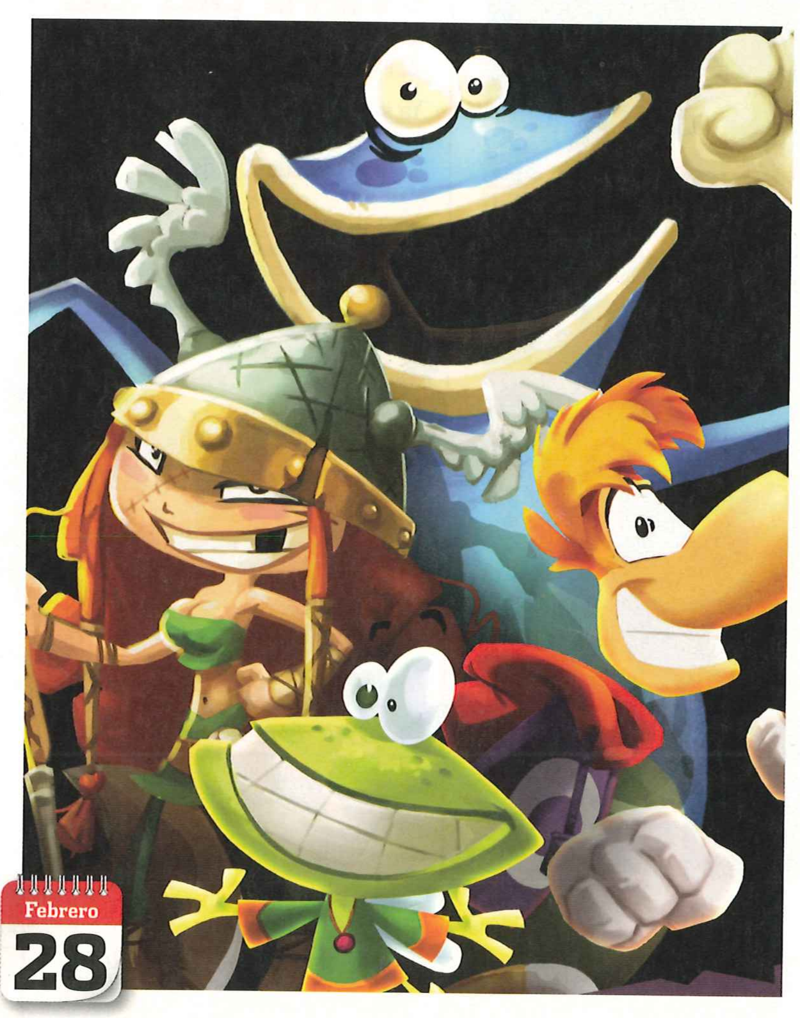
Yveltal
Esta imponente ave, que mide 5,8 metros y pesa 203 kg -y tiene unas garras gigantes-, será el Legendario de Pokémon Y.

Xerneas
El Legendario de Pokémon X tiene la forma de un ciervo con el astado multicolor. Mide 3 metros y pesa 215 kg.



Agenda Nintendo

De 24 de enero a 28 de febrero. Parecen muchos días, pero volarán con estos juegos.



Wii U Rayman Legends

Compañía Ubisoft Género Plataformas

Ya no queda nada para que comprobemos si lo que dicen de este juego es verdad: que puede destronar a Mario como rey de las plataformas 2D. Sus principales bazas serán un multijugador asimétrico muy original y el acabado gráfico más artístico y a la vez gamberro que hayas visto jamás. Pero si quieres saberlo todo al detalle, y además recordar la historia del plataformero héroe de Ubisoft, sólo tienes que leerte el repor de este número.



Wii U Fist of the North Star

Compañía Tecmo Koei Género Acción

La serie de manga y anime de los 90 servirá de argumento para un juego de acción al más puro estilo Dynasty Warriors: tu contra cientos de enemigos. El héroes principal será Kenshiro. Y será un juego de venta exclusiva en la eShop de Wii U.



3DS Sonic All Stars Racing



Compañía SEGA

Género Velocidad

La versión de Wii U nos convenció el pasado noviembre, así que esperamos con muchas ganas el juego de carreras que enfrenta a los personajes más famoso de SEGA. En esta ocasión, la novedad es que nuestros vehículos se transforman automáticamente en aviones o embarcaciones cuando llegamos a las zonas aéreas y acuáticas de cada circuito. ¡Pilotaje total!



Wii U / 3DS Scribblenauts Unlimited

Compañía Warner Interactive Género Aventura / Puzles

Scribblenauts debutó en DS con un concepto de juego asombroso: para conseguir las estrellas esparcidas por los escenarios, debías escribir el nombre de un objeto o personaje... y este aparecía en pantalla. Un desarrollo mágico que se verá multiplicado por mil en la nueva entrega de la saga para 3DS y Wii U. Un mundo abierto por explorar, más objetos y personajes que nunca, y la posibilidad de personalizarlos en la pantalla táctil hacen de Scribblenauts Unlimited un título para soñar.

WiiU Vengadores: Batalla por la tierra

Enero
24



Compañía Ubisoft

Género Lucha

Los Vengadores y otros héroes y villanos Marvel como Spider-Man, Lobezno o Veneno lucharán en batallas 1 Vs. 1 con control táctil. La sencillez de control garantiza acción para cualquier jugador manejando a sus héroes favoritos, y el espectáculo lo podrán unos coloridos gráficos y el cuidado diseño de los personajes (por cierto, los Vengadores que salían en la película aparecerán con los mismos trajes que en el cine...).





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Castlevania Mirror of Fate

3DS. Nintendo. 7 de marzo

Está ya casi aquí, y nos morimos de ganas. Hay muchas razones: el prestigio de la saga, la calidad gráfica que va a atesorar, el desarrollo completísimo que mezclará puzles, acción y exploración... Pero, sobre todo, por el empeño que Mercury Steam ha puesto en contarnos una historia de terror llena de tensión y drama. Para ir preparándote, no te pierdas las 10 curiosidades sobre la saga y la entrevista al director de programación que publicamos en este número.

Monster Hunter 3 Ultimate

Wii U / 3DS
22 de marzo. Capcom

Vuelve el juego más grande del mundo, y la duda es ¿qué versión nos compramos, la de Wii U o la de 3DS? Más de uno picará con ambas porque se completamente compatibles... La temporada de caza está a punto de ser inaugurada.



Luigi's Mansion 2

3DS. Marzo. Nintendo

Otro que ya está casi aquí, completando el mes mágico de 3DS... o, más que mágico, paranormal: Luigi volverá a hacer de cazafantasma en una aventura como no hay dos... Explora mansiones encantadas, absorbe espectros de todo tipo y disfruta con la genial parodia de los juegos de terror que nos ha preparado Nintendo para esta primavera.



Lego City Undercover

Wii U. 1er t. Nintendo

Toda una ciudad LEGO para proteger en la piel del poli Chase McCain. Montones de vehículos... y disfraces para infiltrarnos.



Disney Infinity

Junio. Wii/Wii U. Disney

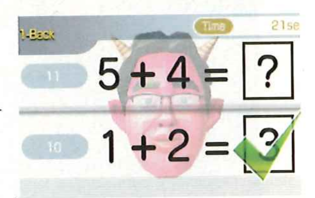
Muñecos que Disney que cobrarán vida en un juego al más puro estilo Skylanders. Y encima un desarrollo variadísimo. Puede arrasar.



Brain Training Infernal

3DS. 8 de marzo. Nintendo

Con tanto buen juego tenemos problemas de concentración, así que el nuevo Brain Training nos va a venir de maravilla.



Mutant Mudds deluxe

Marzo. 3DS. Renegade Kids

Revisión del clásico moderno de 3DS con 20 niveles nuevos. Llegará a la tienda virtual de Wii U para convertirse en imprescindible.



Fire Emblem Awakening

Abril. 3DS. Level-5

La saga de rol y estrategia de Nintendo volverá con novedades, como combates por parejas, y tan profundo como siempre.



Lego Marvel Superheroes

Otoño. Wii U / 3DS. Warner

La calidad de los juegos de LEGO más el carisma de Spider-Man, los Vengadores y compañía. Como para perdérselo.



Pokémon X-Y

Octubre. 3DS. Game Freak

Tiritando nos hemos quedado con la noticia de que la nueva generación Pokémon llegará a 3DS llegará este mismo año. ¡No podemos esperaaaaar!



Dragon Quest X

¿2013? Wii U. Square-Enix

El rol multijugador más grande del mundo tiene que llegar... ¡pero seguimos sufriendo por no saber la fecha concreta! Ojalá sea este mismo año...



Entrevista con... Alfonso Valladolid

Hablamos con el responsable de programación de **Castlevania 3DS** en Mercury Steam



Datos

- Fecha de estreno: 8 de marzo, exclusivo de 3DS.
- Héroes: cuatro personajes diferentes del clan Belmont: Gabriel, Alucard, Trevor y Simon.
- Banda sonora a cargo de Oscar Araújo, compositor de la BSO de pelis como Transsiberian y juegos como Blade o Jericho. Un consejo: no pierdas de vistas tus mejores cascos.

Más info sobre el desarrollo

Mirror of Fate comenzó a desarrollarse en 2011. Mercury Steam es la responsable de este proyecto exclusivo para 3DS. El equipo está formado por Enric Alvarez, director de la compañía y autor del guión; José Luis Márquez, director del juego; y Alfonso Valladolid, director del departamento de programación. De la producción se ha encargado David Cox, jefe de desarrollo de la división europea de Konami. Los objetivos de Mirror of Fate pasaron por buscar espectacularidad y profundidad en la historia, continuando el universo Lords of Shadow pero basándose en una mecánica de corte más clásico combinada con combates intensos.

Los últimos meses, de diciembre a marzo, han sido realmente cruciales...
Realmente todo el desarrollo ha sido intenso, hemos tenido que trabajar duro para conseguir llevar a cabo todo lo que nos proponíamos. Y la etapa final es donde se hace el pulido final y se prepara todo para el lanzamiento.

¿Cuál fue tu función?, ¿las criaturas enemigas enormes son cosa tuya?
Soy el responsable del departamento de programación, de los aspectos más técnicos del desarrollo. Sobre el tamaño de las criaturas, hemos tenido muy claro que queríamos espectacularidad y momentos memorables y eso lleva que el jugador se tenga que enfrentar con criaturas a la altura de las circunstancias, ya no sólo en tamaño...

¿Cómo habéis materializado 25 años de historia de Castlevania en 3DS?
Fusionando el gameplay de los Castlevania más clásicos, con exploración no lineal y un sistema de combate del estilo de Lords of Shadow. Por otro lado hemos recuperado personajes de la mitología de Castlevania, que en este caso, se ven implicados en el desarrollo de una trama con diferentes líneas temporales, que enlazan con la historia que comenzó en Lords of Shadows.

¿Qué cambia en la saga desde el primer Lords of Shadow hasta ahora?
Más que cambiar, la trama continúa profundizando en el universo que empezó a mostrarse con Gabriel Belmont. Cada uno de los personajes de esta nueva entrega desvela más aspectos del destino que enlaza sus propias historias con las de Gabriel y Drácula.

¿Cómo habéis aprovechado las características de la 3DS?
Hemos buscado sacar el máximo rendimiento de la consola. Además, el uso de las 3D nos ha dado la oportunidad de conseguir un grado más de inmersión en el aspecto visual del juego. Vais a encontrar una gran variedad de escenarios, enemigos y situaciones diferentes, junto a una fantástica banda sonora que completará la experiencia de juego.

¿Cuál ha sido la fase más complicada? ¿Y tu etapa favorita?
Puede que la etapa inicial haya sido la más complicada, ya que estábamos explorando un hardware nuevo y según sus posibilidades íbamos a poder ejecutar o no las ideas que teníamos en mente. Una vez que el proyecto arrancó del todo, esa incógnita dejó de ser un problema. Por otro lado, la etapa que más me gusta es la parte final, cuando puedes comenzar a disfrutarlo por completo como un jugador más.

¿Hasta qué punto habéis tenido libertad de creación, narración?
A nivel creativo hemos tenido mucha libertad. Partiendo de la premisa de mantener una coherencia con el anterior juego de la saga, ya que continuábamos una historia, hemos podido volcar toda nuestra creatividad en esta entrega.

> "EL JUEGO DEBÍA CONTINUAR EL UNIVERSO LORDS OF SHADOW CON GAMEPLAY DE CORTE MAS CLÁSICO"

El juego mezcla combate y exploración en un desarrollo 2.5D, ¿verdad? Ah, ¿y por qué decís que es vuestro 'Imperio Contraataca' particular?
El gameplay es principalmente en 2D, pero tanto los entornos como los personajes son 3D, lo que nos permite aprovechar el efecto de la consola para dar una sensación de realismo extra. Además, en combate, los enfrentamientos con las diferentes criaturas tienen componentes de espectacularidad y estrategia propias del Lords. A tu segunda pregunta te puedo decir que, efectivamente, entre otras inspiraciones, hay bastantes paralelismos con esa genial película, así que durante el juego se pueden vislumbrar múltiples guiños a la misma.



Se habla de...





3DS

Animal Crossing New Leaf

Ha superado los 2 millones de juego vendidos en Japón

En la semana del 17 al 23 de diciembre, Animal Crossing New Leaf superó con holgura los 2 millones de juegos vendidos: 2.123.029. En el top 10 de esa semana, solo otros dos títulos aparecían con mejores números: Pokémon Blanco 2 y Negro 2, con 2.866.476, y Wii Sports Resort, con 3.075.814. De esta manera tan espectacular, Animal Crossing volvía a dejar huella. Y no solo en cuestión de números. Las posibilidades de esta nueva entrega son apabullantes, empezando por el hecho de que podamos ser... alcaldes de nuestra villa.

Pero sigamos con los números. Animal Crossing se estrena en Japón el 8 de noviembre, así que la progresión es increíble. Las ventas iniciales sobrepasan las 600.000 copias, un dato que deja muy atrás los números en la primera semana de AC Wild World de DS -325.466- y de AC: Lets go to the city de Wii -305.180-. A esas unidades, contabilizadas por la empresa Media Create, hay que añadir las 200.000 descargas digitales que el propio presidente Iwata se encarga de confirmar. Así las cosas, Animal Crossing 3DS se convierte en record de ventas en Japón en la 'primera semana', desbancando a Mario 3D Land, Mario Kart 7, DQ Monsters, MH3 Ultimate y New Super Mario BROS. 2

En la Revista Oficial contaremos con todo detalle qué ha convertido a Animal Crossing es un "cohete", pero que multiplique por 1,5 el número de ítems de AC de Wii, o que haya habido dos directores al mando, quizá tengan que ver en ello, ¿no? AC New Leaf está previsto para España en el segundo trimestre.



LOS PERSONAJES SE HAN MODELADO CON MÁS ASPECTO HUMANO, PARA REMARCAR LA DIFERENCIA, LO QUE SUPONE MÁS POSIBILIDADES DE CONFIGURACIÓN DE NUESTRO PROTAGONISTA



4 detalles



Hemos visto cosas muy curiosas en pantallas publicadas en blogs japoneses dedicados a Animal Crossing. Por ejemplo, estos personajes convertidos en Link, The Terminator o una Game Boy. Se especifica que se pueden compartir estos diseños a través de QR.



Este es el diseño de la 3DS XL edición Animal Crossing. Ya está disponible en exclusiva para Japón donde arrasa. Su carcasa blanca está decorada con iconos del juego, e incluye una copia digital del juego. No hay confirmación sobre su llegada a España.



El juego está lleno de sorpresas y detalles. Cosas como que te feliciten el año (o comerte las uvas...) le ponen de buen ánimo a cualquiera. Además de los pequeños detalles, está lleno de grandes números: 100 animales nuevos y 20 que regresan.



¿Cómo es el jugador tipo de Animal Crossing? Pues en Japón son mayoritariamente mujeres, entre 19 y 24 años. El dato lo ha desvelado Satoru Iwata, con información del Club Nintendo. El periodo de venta es de las primeras tres semanas. Y hasta el propio presidente ha mostrado su sorpresa.

Primer Contacto

Wonderful 101

¿Qué pasaría al mezclar la acción, el look de Viewtiful Joe y las mecánicas de juego de Pikmin? Tendrías a 100 superhéroes con los que repartir leña



1 Acción masiva

El argumento nos pondrá en la piel de un **superhéroe dispuesto a frenar la invasión** de aliens gigantescos. Podrá reclutar a 100 ciudadanos más a los que convertirá en superhéroes para que luchen a su lado. Como Pikimin pero a las malas.

2 Un cómic en Alta Definición

Su **aspecto colorido** recuerda a los cómics de superhéroes. El HD será clave para enterarnos de lo que pasa en pantalla: los 100 héroes, efectos, enemigos, destrucción de escenarios...



3 Los héroes unidos...

Los **"morph attacks"** nos permitirán convertir a nuestros **héroes en una espada**, un puño o una pistola gigantes para acabar con los enemigos, o transfigurarlos en un flan que nos sirve de escudo.

4 El gamepad

Dibujando distintas formas en la táctil, crearemos las transformaciones, como una línea para crear la espada, por ejemplo (también podremos usar el stick derecho). Además, la acción pasará a la pantalla al entrar en interiores.

5 Acción y puzles

No sólo nos tendremos que liar a mamporros a diestro y siniestro. También resolveremos **sencillos puzles** transformándonos en una escalera, un ala-delta o en un brazo para girar palancas, por ejemplo.

4 detalles



Hideki Kamiya, director del juego, fue el creador de joyas de Capcom como Okami, Resident Evil 2 o Devil May Cry, así que la calidad está garantizada. Poco antes de que Capcom cerrara Clover Studio, se unió a Platinum Games.



La saga Viewtiful Joe, también obra de Kayima, tiene bastante parecido (estético y jugable) con Wonderful 101, aunque aquel juegazo de GameCube era un beat´em up de scroll lateral en 2D algo más clásico.



Sus creadores son unos verdaderos devotos del uso del "cell-shading" y técnicas comiqueras en sus juegos que le dan ese aspecto tan original. Ya lo aprovecharon en Viewtiful Joe, Okami, Madworld o la saga Phoenix Wright.



Bayonetta 2 será el próximo título exclusivo que nos traerán a Wii U. El regreso de la bruja más peleona parece bastante cercano, aunque no se ha confirmado ninguna fecha. Incluso se rumorea que la primera entrega de la saga podría aparecer en la eShop de Wii U.

5 Claves para conocerlo mejor

MONSTER HUNTER 4

Nuevas revelaciones de Capcom lo confirman como un gran salto en la saga

1 IMPRESIONANTE

No hay otra manera de calificar los gráficos que han mostrado los trailers. Cada detalle está cuidado al máximo, desde los rostros y armaduras de los cazadores a **las nuevas criaturas**, los escenarios... Si se mantiene el nivel y a la espera del ver el efecto 3D, podemos estar ante **el mayor alarde técnico** de 3DS. Cuando salga en Japón durante el tercer trimestre, saldremos de dudas.





2 NUEVOS MONSTRUOS...

Nadie sabe cuántas bestias habrá ni cuantas serán nuevas. Pero ya es seguro que nos las veremos con una **araña** o un **murciélago** gigantes... y un terrible **dragón wyvern oscuro** que llenará de sombras los escenarios que visite.



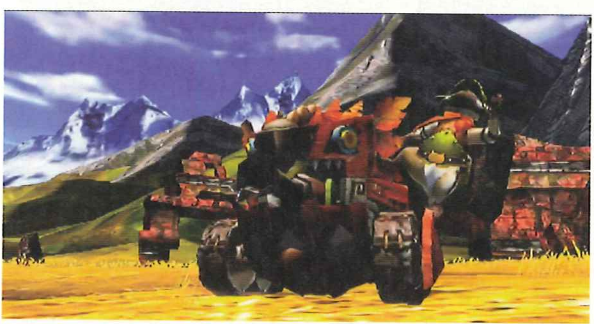
3 ...Y NUEVAS ARMAS

Como mínimo, una: esta especie de **bastón** que, además de ser rapidísima golpeando, podremos usar como pertiga para saltar sobre la grupa de los enemigos. Y claro, volverán el **arco**, la **lanza**, las **mazas**, las **ballestas**, la **lanza-pistola**...



4 NUEVAS HABILIDADES

Subirnos a **la grupa de las bestias** también será posible si saltamos desde una zona elevada. El juego tendrá más elementos plataformeros y haremos cosas chulas como **golpear mientras trepamos**, al menos con ciertas armas.



5 FELYNES MOTORIZADOS

Esta raza gatuna tendrá un papel aún más importante en este juego. No sólo **personalizaremos el aspecto** de nuestro felyne principal, sino que este podrá pilotar una especie de **tanqueta** y disparar cañonazos a los monstruos.

Capcom 2013



E.X. Troopers
(3DS) "Spin-off" de la saga de acción Lost Planet, en este juego tomaremos el papel del cadete Bret Turner para enfrentarnos a la raza de insectos gigantes Akrid. En ciertas fases manejaremos un "mecha".



Layton Vs. Ace Attorney
(3DS) Capcom está desarrollando el "crossover" que mezclará **la mecánica de las dos sagas**: los puzles de Layton y los interrogatorios a los que nos tiene acostrumbrados Phoenix Wright.



Ace Attorney 5
(3DS) Precisamente, Phoenix recuperará el protagonismo de la saga que le vio nacer, en su primera aventura con **gráficos en 3D**. Los interrogatorios volverán, y ahora interpretaremos las expresiones faciales.



Megaman clásicos
(eShop 3DS) Para celebrar el 25 aniversario de su personaje, Capcom irá publicando versiones de sus juegos más clásicos. El primero, Megaman 2 de NES, llegará a la eShop de 3DS en el primer trimestre del año.



Se habla de...



Wii U 3DS

Avalancha Lego

Esperando City Undercover, nos anuncian Lego Marvel Superheroes y Lego Legends of Chima.

A Star Wars, Harry Potter, el Universo DC y demás franquicias con sus propios juegos de LEGO se unirán este año dos nuevas. La primera, una de las más deseadas: **LEGO Marvel Superheroes** nos sumergirá en el universo de los legendarios héroes de cómic, con más de **100 personajes** jugables: Spider-Man, Lobezno y los X-Men, Los 4 Fantásticos, los Guardianes de la Galaxia (que tendrán peli propia el año que viene), Masacre, la plantilla completa de Los Vengadores... Nick Furia reunirá a todos estos héroes y muchos más para enfrentarse a amenazas de la talla de **Loki** o el mismísimo **Galactus**, el gigante cósmico devorador de mundos. El desarrollo será el típico de los juegos de LEGO, mezclando **acción, saltos y puzles** sencillos, y cada personaje tendrá los poderes y habilidades que exhiben en cómics y películas. Los escenarios serán la ciudad de **Nueva York** y **lugares icónicos del Universo Marvel**, aunque aún no se ha revelado si formarán parte de un mundo abierto como el de LEGO Batman 2 y LEGO Señor de los Anillos, o como presentará el de LEGO City Undercover. Las versiones anunciadas son Wii U, 3DS y DS y la fecha de lanzamiento, otoño de este año. El otro juego de LEGO anunciado recientemente llegará a 3DS un poco antes, en verano. Se llamará **LEGO Legends of Chima Laval's Journey** y será una aventura ambientada el el mundo de Chima, la serie de juguetes que nos traslada a un mundo de fantasía donde **ocho especies de animales** libran una guerra. El prota será Laval, un príncipe león que luchará por el bien. Tanto este juego como LEGO Marvel están siendo desarrollados por **TT Games**... y quien sabe si no se verán acompañados por algún lanzamiento de LEGO más durante este 2013. ●





LEGO MARVEL UNIVERSE REUNIRÁ A MÁS DE 100 PERSONAJES DE LOS FAMOSOS CÓMICS. LEGO LEGENDS OF CHIMA SE AMBIENTARÁ EN EL UNIVERSO FANTÁSTICO DE UNA GAMA DE JUGUETES



4 Detalles



TODO EMPEZÓ EN 2005. LEGO Star Wars sorprendió por su calidad... y los 6 millones de copias vendidas en consolas de sobremesa.



COMPAÑÍAS como Disney (Piratas del Caribe), Lucasfilm (Indiana Jones, Star Wars) o Warner (Harry Potter, Batman o El Señor de los Anillos) han producido juegos de LEGO con sus personajes.



LEGO BATMAN 2 cambió la saga. Fue el primero con un escenario abierto, concretamente la ciudad de Gotham. Después llegó LEGO El Señor de los Anillos, de nuevo con un escenario tipo "sandbox: la Tierra Media.



LEGO CITY UNDERCOVER llegará el mes que viene a Wii U en exclusiva, y será el juego de LEGO más grande hasta la fecha. Cientos de vehículos y misiones en una historia policiaca de acción.

Super Mario

Rey de las plataformas... desde hace más de 25 años.

Es el héroe de las mil formas. Desde el mítico traje de mapache de Bros. 3, hasta el poco elegante de abeja de Galaxy, le hemos visto con capa, con caparazón, de fantasma, de muelle, dorado, helado, gigante...

¡No le pesan los años! El bueno de Mario ronda la treinta pero cada día luce mejor. Alucinamos con su primera aventura en NES, con su colorido en SNES, con sus 3D en N64, con su galaxia en Wii... ¡y acaba de debutar en HD!

No siempre lucha sólo, y más aún desde su aparición en Wii, donde debutó el multijugador a cuatro. Antes, ya rescataba a Peach acompañado por su hermano Luigi, salvó el "World" a lomos de Yoshi, y la galaxia junto a Estela y Destello.

Sus juegos de plataformas son la saga más exitosa de la historia de los videojuegos. Contando estrictamente la saga «Super», el bueno de Mario supera... ¡¡los 276 millones vendidos!! En total hablamos de 16 juegos, o 28 si contamos conversiones.

No hay deporte que se le resista. Aunque no formen parte de su saga principal, las apariciones deportivas de Mario son muy exitosas. Aunque por encima de todas se alza, con mucho, el fenómeno de masas que es cada Mario Kart..



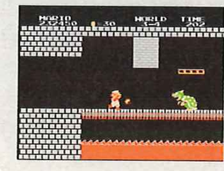
New Super Mario Bros. U

ESTÁ DE MODA PORQUE...

En 2012 rompió el mercado con nada menos que **tres juegazos**, dos para 3DS, y uno para Wii U, que ya superan los **14 millones de unidades** en ventas. De hecho, más de la mitad de Wii U vendidas en todo el mundo cuentan con una copia de **New Super Mario Bros. U**, todo un record.

DESDE NES HASTA Wii U, SIEMPRE HA SIDO EL GRAN REFERENTE DE TODA CONSOLA DE NINTENDO

Los juegos más míticos **de Super Mario**



Super Mario Bros. (NES, 1987) Por ventas y calidad e influencia, puede ser el mejor juego de la historia.



Super Mario 64 (N64, 1997) Mario se volvió 3D y de nuevo estableció las nuevas bases de una nueva forma de jugar.



New Super Mario Bros. (DS, 2006) Tras una década con menos éxito, Mario volvió a las 2D y vendió... ¡casi 30 millones!



Super Mario Galaxy (Wii, 2007) La prensa mundial lo aclamó como uno de los más grandes de la historia. Y punto.

Paper Mario

La versión plana del fontanero, "se sale" en los RPG.

Básicamente es Mario en papel, Mario solo tiene tres estilos estéticos diferentes (al margen de disfraces e indumentaria deportiva): el clásico de Super Mario, Baby Mario, y Paper Mario, donde es plano.

¡El primer Paper Mario (N64) era una secuela! Iba a llamarse Super Mario RPG 2, como continuación del juegazo de SNES. Finalmente fue Mario Story en Japón, mientras en occidente se le bautizó simplemente como Paper Mario.



Controla más armas y objetos que en el resto de sagas. Para empezar, recupera el martillo del clasicazo «Donkey Kong», pero es que, entre champiñones, caparazones, bloques y demás, hay más de 150 objetos en cada aventura.

Su lista de enemigos es enorme. En esta saga hemos conocido a jefes míticos y poderosos como la Reina de las Sombras, el Conde Cenizo, Dimentio, el Sr. L o la enorme Gombaba... Para derrotarlos había que hacer mucho más que dar saltos.

Paper Mario es ya un imprescindible con cuatro entregas para diferentes consolas. Sin contar el primer «Super Mario RPG», que sin pisar Europa vendió más de 2 millones de unidades, la saga supera ya los 8 millones de juegos vendidos.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Paper Mario Sticker Star acaba de estrenarse en 3DS ¡y ya lleva un millón de copias vendidas! Tras el más plataformero Super Paper Mario de Wii, Sticker Star recupera el **combate por turnos**, en los que usamos pegatinas para atacar.

SUS AVENTURAS DESTACAN POR UN ESTILO VISUAL ÚNICO, Y POR SU GENIAL CONCEPTO DEL ROL

Los juegos de la saga Paper Mario



Paper Mario (N64, 2001) Segundo RPG de Mario y el primero con"look papel" que marcará la nueva saga.



Paper Mario: La Puerta Milenaria (GC, 2004) Evolución directa del juego de N64, nos llevó lejos del Reino Champiñón.



Super Paper Mario (Wii, 2007) Más saltos, menos RPG, y una nueva dimensión para un grande de Wii.



Paper Mario: Sticker Star (3DS, 2012) Primero de la saga para una portátil, en 3D, y por turnos.

Agnes Oblige

Bravely Default Flying Fairy

Esta joven de 17 años formará, junto a Edea, Tiz y Ringabell, un grupo de aventureros que se enfrentará a decenas de monstruos en combates por turnos al estilo de los clásicos Final Fantasy. No en vano, sus creadores son los de Final Fantasy: The 4 Heroes of Light.

Héroe y Maribel

Dragon Quest VII

Maribel es la hija del alcalde de Fishbel y, aunque es algo malcriada, enseguida traba amistad con nuestro héroe y con Kiefer. Emprenderán un viaje, tras encontrar un mapa, que les llevará a descubrir los continentes perdidos. El original era de PsOne, aunque está rehecho desde cero.

Frederick y Marth

Firem Emblem Awakening

Frederick, uno de los soldados de Shepherds, se enfrentará al mítico Marth, que en esta ocasión irá enmascarado. El juego contará con modo cooperativo y competitivo, funciones StreetPass, conexión de red local para enfrentarnos a un amigo...

Las estrellas del Rol

Para meterte en la piel de un personaje durante decenas de horas no vale cualquiera. Estos son los 6 héroes que protagonizarán el mejor rol de 3DS durante 2013.

Ali-Baba

Code of Princess

Una vez que conoce a la princesa Solange, protagonista del juego, abandona su grupo de bandidos y se lanza a protegerla. Es una chica algo masculina, pero leal a la princesa. Será uno de los más de 50 personajes controlables del juego que, además, tendrá modo cooperativo y versus.

Ulala, Megaman y Zephyr

Project X Zone

Será un juego de rol táctico con bastante carga de acción que unirá lo mejor de los universos de Sega, Namco Bandai y Capcom juntando a más de 200 personajes (entre enemigos y luchadores controlables). ¡Bombazo seguro!

Yuzu

Devil Survivor Overclocked

Es una de las mejores amigas del protagonista de esta entrega, Atsuro, que es un remake del Shin Megami Tensei Devil Survivor aparecido en DS, con nuevo doblaje, gráficos mejorados, nuevos personajes y 150 nuevos demonios contra los que enfrentarnos en magníficos combates por turnos.



5 Claves para conocerlo mejor

GAME & WARIO

El antihéroe más gamberro encontrará en Wii U la consola ideal para sus minijuegos

1 VUELTA A LOS ORÍGENES

Los minijuegos no podían faltar en la sucesora de Wii. Aunque haya cambiado de nombre, la **cómica ambientación** es la de un Wario Ware. Volvemos a Diamond City, la ciudad de Wario y de tipos míticos como Jimmy T. O 8-Volt. Sigue ofreciéndonos desafíos, centrándose en el concepto de minijuego más tradicional... ¡pero renovado por el gamepad!





2 HOMENAJES RETRO

Su título es un guiño a los juegos electrónicos portátiles **Game & Watch**. El juego estará formado por 16 minijuegos que contarán con pruebas más elaboradas y en las que podremos disfrutar de un modo multijugador para hasta cinco personajes.



3 APROVECHANDO EL CONTROL

Esta entrega está destinada a enseñar todas las posibilidades del gamepad de Wii U. Utilizaremos el mando como un tirachinas, como zoom, girándolo... Desde la pantalla táctil, la **cámara, el giroscopio y el juego asimétrico**.



4 PARA ANDARSE CON OJO

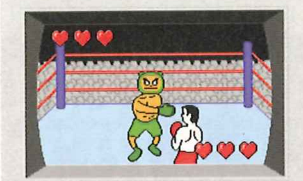
La primera **"party" de Wii U** mezcla la detección de movimiento y el juego asimétrico hasta convertir esta unión en una gran experiencia muy bien resuelta. Deberemos tener un ojo puesto en la televisión y otro en el gamepad.



5 HORAS Y HORAS DE DIVERSIÓN

La naturaleza de Game & Wario es **altamente social**. En algunos de los minijuegos ni siquiera serán necesarios los mandos de Wii, sino que los jugadores que no sostengan el gamepad cumplirán ciertas misiones mirando a la televisión.

Clásicos Wario



Wario Ware, Inc.: Minigame Mania GBA (2003) Una colección de minijuegos fugaces. Tenía más de 200 y algunos juegos ocultos que le daban más encanto. El control era perfecto y la curva de dificultad estaba muy medida.



Wario Ware Touched! DS (2005) Esta entrega aprovechaba la pantalla táctil de la DS como única forma de interactuar con el juego, sin botones de por medio. Sus minijuegos frenéticos volvieron a ser un éxito de ventas.



Wario Ware: Smooth Moves Wii (2007) Más de 200 minijuegos que exprimían el mando giroscópico de Wii. Demostraba todas las posibilidades del control de la sobremesa de Nintendo e incluía una modalidad multijugador.



WarioWare: Do It Yourself DS (2010) El juego tenía 90 microjuegos que requerían unos reflejos sobrehumanos, pero lo más interesante era la posibilidad de crear nuestros propios niveles con herramientas sencillas y creatividad.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tu opinión es lo que importa. Este mes hemos querido saber qué os parece el catálogo de lanzamientos para 2013.

LAS PREGUNTAS DE LA REDACCIÓN

Este año es todo un desafío para Nintendo. Se trata de confirmar la buena racha de 3DS y aumentar el fenómeno Wii U con grandes lanzamientos. ¿Cómo veis lo que está planificado para 2013?

	De los juegos avanzados por Nintendo para 2013, ¿cuál es tu favorito en Wii U y 3DS?	¿Qué tipo de juego de Mario te gustaría ver en 2013?
Luismi Tomas Sanchez	"Hola! Me llama la atención Project X Zone, me parece un crossover bastante interesante de tres grandes compañías. También le he echado el ojo a Inazuma Eleven Go, me gustaron las dos entregas de DS"	"En cuanto a Mario me gustaría volver a ver algo del estilo de Mario Sports Mix o Slam Basketball; el último me dejó muy buen sabor de boca. Gracias!"
Mario Iglesias Alarcón	"Mis favoritos para 2013 son Scribblenauts Unlimited y Rayman Legends"	"Me gustaría ver un remake de Mario 64, además de un Mario Kart (que estoy totalmente seguro de que lo sacarán)"
Pablo Millán Cubero	"En Wii U mis favoritos son Super Smash Bros 4... y también lo es para 3DS, la verdad"	"Me gustaría ver un Mario en 3D, pero más intenso que Mario Galaxy. Muy largo y difícil, como 3D Land. Que divierta tanto como NSMB U. Con nuevos ítems (muchos......). Con jefes de mayor dificultad. Con un buen multijugador y por supuesto algún modo online"
Mario Cambre	"Mi juego favorito de los avanzados para 2013 hasta ahora es Luigi's Mansion 2 de 3DS, porque tiene muy buena pinta y los gráficos lucen de maravilla. Para Wii U ardo en deseos de tenerla y de probar Rayman Legends (después de New Super Mario Bros. U, claro)"	"Me gustaría ver un juego de Mario en 3D para Wii U, para variar después del New Super Mario Bros. U. Me gustaría que innovara con una nueva forma de jugar después de los grandes Mario Galaxy, o sino un Super Mario Galaxy 3 rompedor"
Francisco Salguero	"En 3DS mi favorito es Luigi's Mansion 2, ya que el anterior para Game Cube fue uno de mis juegos más queridos, ¡y volver a ver la cara de miedica de Luigi no tiene precio! Para Wii U estoy muy interesado en Lego City Undercover por esa ciudad tan grande y realista, y por la libertad de juego que vamos a poder llegar a tener"	"Me gustaría ver un Mario Party que tuviera algún tipo de conectividad entre Wii U y 3DS"
Alejandro Guijarro	"Para la Wii U me gusta Lego City Undercover, y para la 3DS Monster Hunter 3 Ultimate (aunque me gusta tambien para Wii U)"	"De Mario me gustaría que tuviera un juego de tipo de Kid Icarus y Heroes of Ruin"





MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Al empezar Pikmin 3, reuní al equipo que trabajó en Pikmin 2 y les hablé de lo importante que era en mi opinión regresar a la mecánica básica de Pikmin 1"

Shigeru Miyamoto, Nintendo Co.



"Algo genial de trabajar con Monster Hunter es inventar nombres guays para las estrellas del show. Contando nuevas subespecies y especies raras, había 20 monstruos por nombrar"

Andrew Alfonso, Director Localización Capcom



"Este es un juego en el que pasaréis mucho tiempo disfrutando de un ritmo relajado, por eso nos hemos centrado en añadir profundidad más que tener cosas que "se salgan" de la pantalla"

Isao Moro, Director de Animal Crossing New Leaf



"Es una decisión muy valiente por parte de Konami tirar adelante con la trilogía [Castlevania] y con un capítulo intermedio que será exclusivo de Nintendo 3DS"

Enric Alvarez, Mercury Steam

1, 2, 3... DUDAS Y RESPUESTAS

¿Dudas, consultas, inquietudes? ¿Y a qué esperáis para escribirnos? Nuestros expertos dicen que son capaces de contestarlo todo, así que es el momento.

La DS y los futuros juegos de Rayman

Mario Iglesias Alarcón (Atarfe, Granada)

¿Van a sacar más juegos para Nntendo DS o se va a acabar?

Después de un largo e increíble ciclo de 8 años en el que Nintendo DS ha formado uno de los mejores catálogos de la historia, es ley de vida que los nuevos recursos se destinen cada vez más a su sucesora 3DS. Sin embargo, aún quedan por llegar a la veterana DS en 2013 juegos tan interesantes como Inazuma Eleven 3 y Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2, entre otros.

¿Habrá más juegos de Rayman en 3D o serán en 2D?

No creemos que Ubisoft se olvide para siempre de entregas tridimensiones al estilo de Rayman 2 y 3, aunque lo cierto es que Rayman Origins fue un éxito y Legends sin duda también lo será. Así que por el momento parece que la saga se centrará en títulos de desplazamiento lateral que, por otra parte, les salen muy bien.



Rayman Legends saldrá el 28 de febrero en Wii U. Su ritmo frenético y asombrosos gráficos lo han convertido en objeto de deseo.

Monster Hunter y estrenos de 3DS

Ratoo Ratoo

¿Hay alguna noticia sobre Monster Hunter Tri G para 3DS?

MH3 Ultimate llegará el 22 de marzo simultáneamente a Wii U y 3DS, y será una versión mejorada y expandida de MH Tri de Wii. Incorporará nuevos monstruos y regiones, novedades jugables y visuales, conectividad entre las dos ediciones y mucho más.

¿No está Nintendo dejando un poco de lado a la 3DS frente a la nueva consola de sobremesa Wii U?

Los usuarios de 3DS podéis estar tranquilos, ya que Nintendo no va a descuidar ni por un momento su portátil. 3DS está cogiendo cada vez más carrerilla con su ya alucinante catálogo, y los bombazos no van a dejar de llegar: Animal Crossing, Fire Emblem, Luigi's Mansion, Pokémon X e Y, Dragon Quest VII, Castlevania, Profesor Layton vs Ace Attorney, Bravely Default Flying Fairy, Inazuma Eleven Go y muchos más.

El libro de Hyrule Historia, en 2013

Rocío Rentero

¿Van a sacar el libro de Hyrule Historia en 2013?

Así es, podemos confirmarte que Norma Editorial distribuirá el libro Hyrule Historia en nuestro país, perfectamente traducido al castellano. Esta obra incluye todo tipo de información, entrevistas e ilustraciones sobre la saga Zelda, y destaca especialmente por ofrecer la cronología oficial de toda la serie. Cuando tengamos fecha concreta de su publicación en España, os la haremos saber.

Interesantes dudas sobre la 3DS

Alejandro Guijarro

¿Miiverse estará en 3DS?

El propio Iwata confirmó hace unos meses que Nintendo pretende llevar Miiverse también a 3DS y otros dispositivos, aunque aún tendremos que esperar un poco para conocer más detalles.

¿Y Lego City Undercover?

Según nos contaron en Nintendo Europa, la entrega de Lego City Undercover para 3DS será una precuela del título de Wii U.

¿Y un canal de Youtube?

Hay rumores que apuntan a un canal de YouTube para 3DS en 2013, así que puede que pronto sepamos más sobre el tema.

¿Y un Cabela's Dangerois 2013?

Todavía no se ha confirmado una versión para 3DS de este juego.





LOS FANS DE NINTENDO

Carlos Hroza Navarro. Es un superfán de la revista, de tan solo 6 años, que nos escribe desde Australia contándonos que...

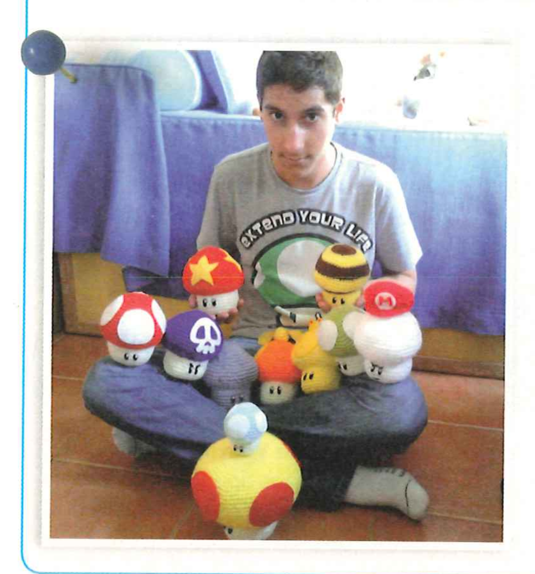
"Me llamo Carlos tengo 6 años, nací en Perth (Australia) y ahora vivo en Santiago de Chile pero dentro de unos dias nos vamos a vivir a Calgary (Canadá), allí espero tener un cuarto muy bonito y lo decoraré con todos mis NINTENDOS. Mi papá es Norteamericano y mi mamá Española. Mi abuela se llama Conchi, vive en Madrid y es la que os está escribiendo"



JAXSA. Da gusto tener fans como Jaxsa. Además de su buen gusto nintendero, no deja de enviarnos cosas interesantes.

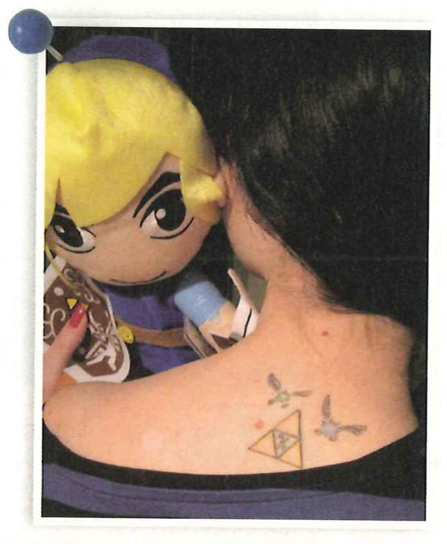
"Hola R.O.N., estaba echando unas partidas al Paper Mario cuando de pronto se me ocurrió enviaros algunas fotos de cosas peculiares de mi colección Nintendo. Os he enviado adjuntas varias fotos, con mi colección de cosas, y con algunas rarezas. Espero que os gusten"





Rafael De La Torre. Buena reflexión, grandes deseos y, oye, eres un manitas.

¡Saludos R.O.N.! Menudo año de novedades y juegos que nos han puesto los dientes largos este 2012, pero... ¡empieza 2013 y nos aguarda verdaderos juegos que nos van a dejar marcados, tanto para 3DS como para Wii U! Os adjunto una foto de mis 11 champiñones de Mario Bros TODOS totalmente diferentes, elaborados por mí a base de lana y una aguja (sí, soy muy manitas con estas cosas). ¡¡POR UN 2013 LLENO DE VIDEOJUEGOS!!



Sara García. Atentos a la emocionante historia que nos cuenta Sara.

"Saludos Nintenderos. Unos 16 años han pasado desde que mi padre envió una foto a la entonces "Nintendo Acción". Yo, una niña, sepultada bajo números y números de la revista, juegos y consola SNES. Imposible expresar la emoción cuando la vimos publicada y ganamos una calculadora en forma de Game Boy. Este pasado 2012 inmortalicé sobre mi piel ese amor por los videojuegos, especialmente por la saga de Zelda, del que mi padre es el (feliz) responsable. Si también la viéramos publicada la emoción no sería menos que la que nos regalasteis hace años.





¿Te gustaría interactuar con Wappy desde tu DS?

Te presentamos a Wappy, tu nueva mascota virtual. Enséñale trucos, desafíale en diferentes minijuegos e incluso habla con él. Comúnicate con Wappy a través de tu DS y mira cómo reacciona. Piensa que cuanto más lo cuides, más feliz será. O sea que empieza por darle un nombre y trátalo como si fuera tu perrito, ¡te lo compensará!



¡DESCÁRGALO YA EN TU MÓVIL!



Envía un SMS al número 27363, poniendo nt244wappy (espacio) + datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Ejemplo: nt244wappy Alberto Pérez C/ Torrejón 1 28035 Madrid

Coste SMS: 1,45€ IVA incl. Axel Springer España. tel 902 11 13 15. www.axelspringer.es Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 10 por sorteo, que recibirán una suscripción gratuita a la Revista Oficial Nintendo.
2.- Plazos de participación: del 25 de enero al 25 de febrero de 2013.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

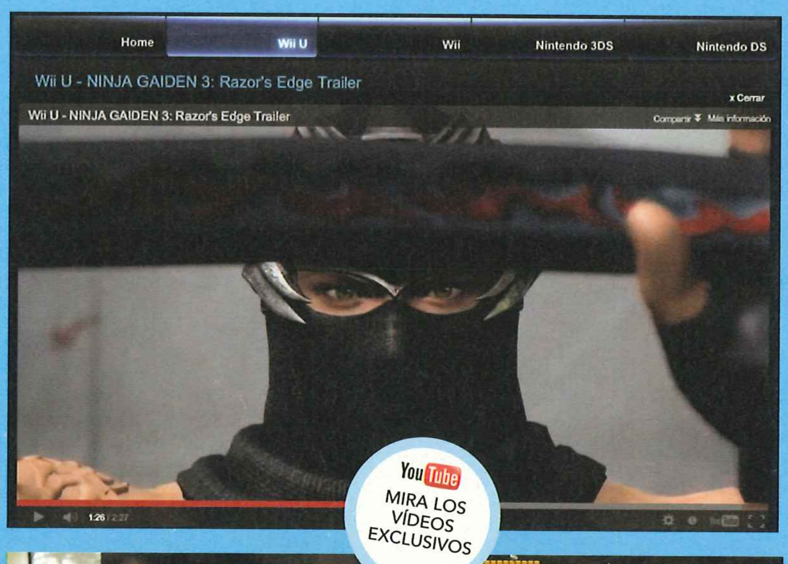
NINTENDO MEDIA ZONE

TODA LA COMUNIDAD DE NINTENDO A TU ALCANCE

¿Te apetece explorar los diferentes canales de comunicación que te brindan los medios oficiales de Nintendo para mantenerte al día de todo lo que esta ocurriendo? Así no te perderás la última hora en @nintendoes, las presentaciones de Nintendo Direct, los anuncios en el Facebook de Wii U y por supuesto las reviews, avances, guías y regalitos de la Revista Oficial.

YouTube Nintendo España

Canal Youtube oficial de Nintendo



YouTube MIRA LOS VÍDEOS EXCLUSIVOS

ALUCINA CON LOS VIDEOS DE JUEGOS EN MOVIMIENTO QUE PUEDES VER EN EXCLUSIVA EN NUESTRO CANAL DE YOUTUBE

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge estrena el 2013 de Wii U con una versión que incluye juego cooperativo online, pruebas de valor, nuevas armas, tipos de control, dificultad, más gore y nuevos personajes. ¿Has visto el tráiler?

No te pierdas la parodia de teletienda que hicieron los chicos de **El Hormiguero**. Desternillante.

¡Descubre secretos y estrategias de **New Super Mario Bros. U** en su nuevo canal exclusivo!



Además puedes escuchar una **entrevista** de 17 minutos a los desarrolladores del juego.

@NintendoES | YouTube NintendoES

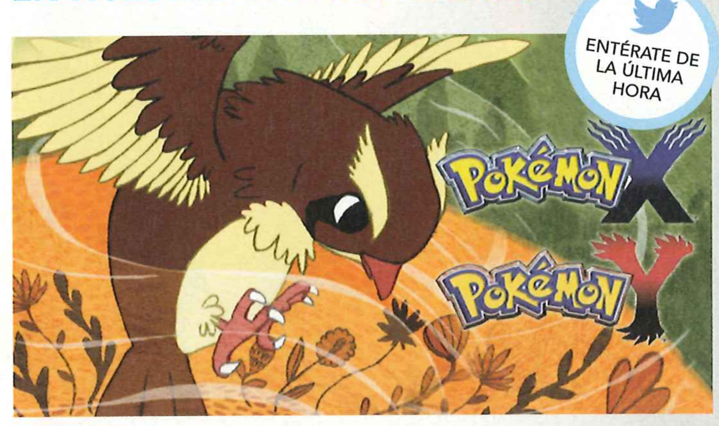


@NintendoES

Twitter oficial de Nintendo España

¡ENCUENTRA LAS NOTICIAS NINTENDO AL INSTANTE EN NUESTRO TWITTER OFICIAL!

ENTÉRATE DE LA ÚLTIMA HORA



Desde Twitter, comunicamos la emisión de **Pokémon Direct,** el primer 'Direct' dedicado íntegramente a Pokémon.

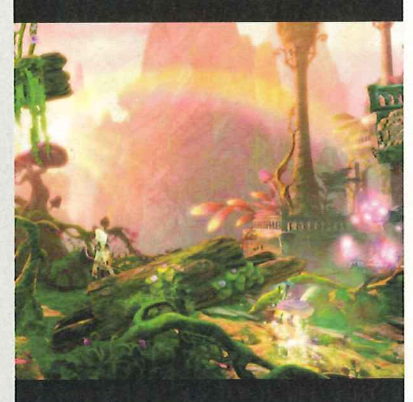
También en Twitter hemos hablado:



- **#Iwatapregunta**
- **#NintendoLand**
- Secretos y estrategias de **#NSMBU**
- Kung Fu Dragon en Nintendo **#DSiWare**

WiiUES

Facebook oficial de Wii U España



SI LO TUYO ES PARTICIPAR, COMENTAR... TIENES QUE ESTAR ATENTO AL FACEBOOK OFICIAL

COMÉNTALO EN EL FACEBOOK

¿De qué hemos hablado en el Facebook oficial de Wii U? Trine 2, Ninja Gaiden y Monster Hunter 3 se han convertido en protagonistas de nuestro muro. ¡Vaya trío!





Guías Nintendo

Guías, trucos y ayudas de juegos Nintendo

¿ESTÁS BLOQUEADO EN UN JUEGO Y NO TIENES A MANO TU REVISTA OFICIAL NINTENDO?

Entra en www.guiasnintendo.com y accede a nuestra potente base de guías y trucos para todos tus juegos favoritos. Las últimas guías disponibles son: Inazuma Eleven Strikers para Wii, NintendoLand y New Super Mario Bros U para Wii U, New Art Academy, Paper Mario y New Style Boutique para 3DS.



Miiverse

INTERACTÚA CON OTROS USUARIOS DE Wii U Y COMPARTE TUS OPINIONES



¿Ya perteneces a alguna comunidad? En Miiverse puedes compartir tus opiniones y dibujos, comentar tu jugada, presumir de puntuación, pedir ayuda...

Revista Oficial



NOVEDADES EXCLUSIVAS, 'I LOVE NINTENDO', AVANCES, GUÍAS, TRUCOS, CONCURSOS Y MUCHO POKÉMON...



ESTE MES REGALO EXCLUSIVO: PÓSTER GUÍA SUPER DE NEW MARIO BROS U. Con la localización de todas las monedas estrella y las salidas secretas del juego.



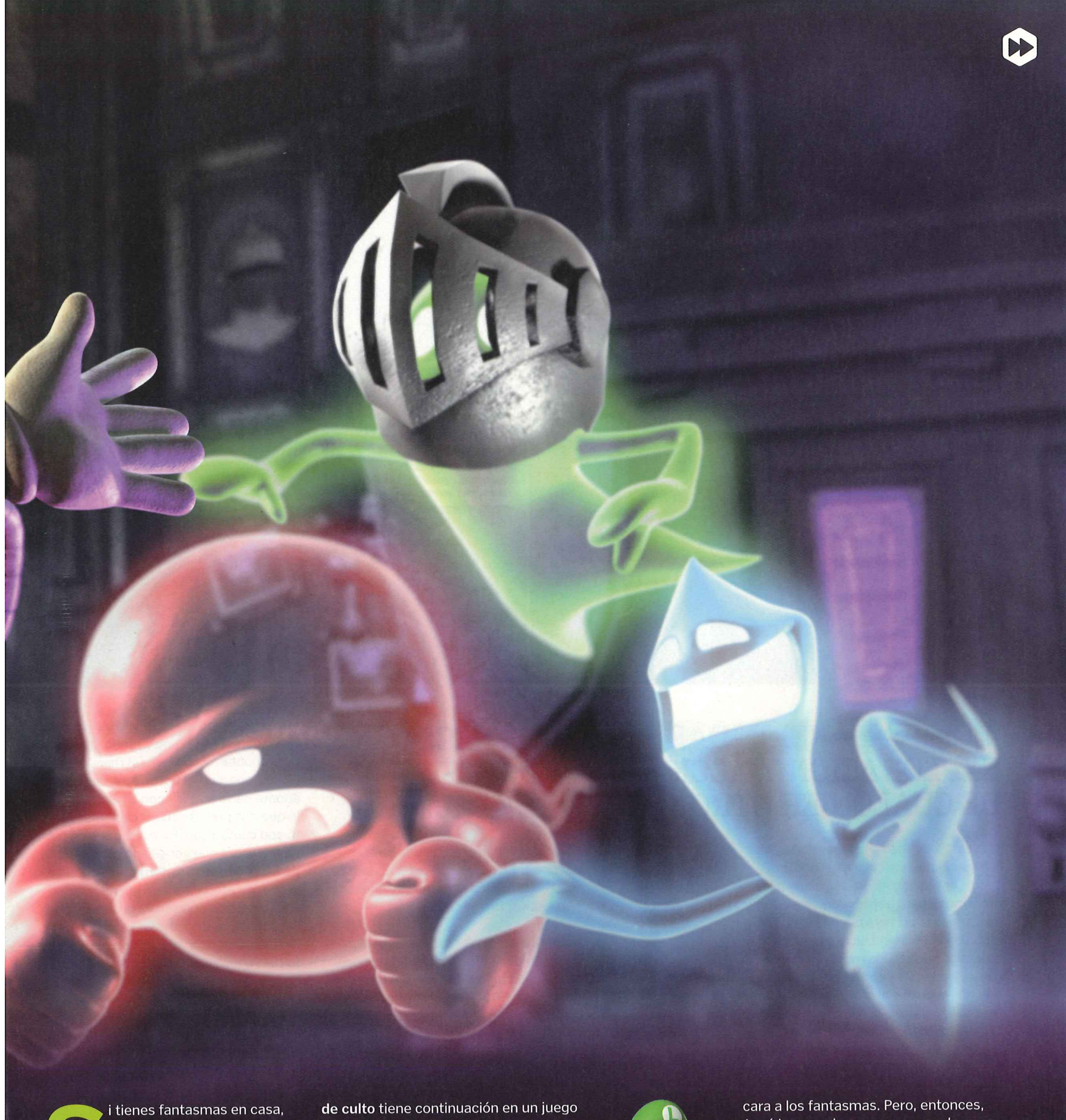
WiiU.es



LUIGI´S MANSION DARK MOON

Fenómeno paranormal

Para limpiar la casa de espectros hace falta una aspiradora y un... ¿superhéroe?



Si tienes fantasmas en casa, ¿a quién vas a llamar? Pues a Luigi, porque hace ya más una década nos asombró a todos con el genial **Luigi's Mansion** para **GameCube**. Un juego distinto, una aventura que se olvidaba de las plataformas para centrarse en la exploración de **una mansión encantada**, llena de espectros y en la que tras cada cuadro o pared podía esconderse un secreto. Y ahora aquella **aventura de culto** tiene continuación en un juego que se verá más pequeño (porque es para una portátil), pero es **mucho más grande**, con más fantasmas, más mansiones... y **aún más humor**.

Héroe a su pesar

A Luigi le has visto saltar como un valiente en mil juegos de Mario, pero hay algo que no lleva tan bien: **lo sobrenatural**. Al bravo fontanero le entra el 'canguelo' cuando se enfrenta cara a cara a los fantasmas. Pero, entonces, ¿qué ha pasado para que se embarque de nuevo en la exploración de mansiones encantadas? ¡Pues que le obliga un viejo conocido, **el Profesor Elvin Gadd**! Cuando **el Rey Boo** destruye la misteriosa **Luna Oscura**, las mansiones del Valle del Evershade quedan cubiertas por una extraña niebla y los fantasmas que las habitan se vuelven agresivos. Y la única manera de que las cosas vuelvan a su cauce es recuperar los fragmentos





El efecto 3D le sentará de maravilla a las mansiones del juego, que aparecerán llenas de detalle y mucho encanto.



Luigi explorará diversas mansiones con diferentes ambientaciones y fantasmas, lo que dará variedad al juego.





LUIGI'S MANSION DARK MOON OFRECERÁ EXPLORACIÓN Y ACCIÓN DIFERENTES A LAS DE CUALQUIER OTRO JUEGO DISPONIBLE

de Luna ocultos en las mansiones. El Profesor sabe que Luigi es el tipo indicado y, le guste o no, va a enviarle a **las mansiones** para que **las registre a fondo**. Esta es la primera diferencia de Dark Moon con el primer Luigi's Mansion: no exploraremos una mansión, sino varias, y además por fases, en **misiones** tras las cuales el profesor siempre nos devuelve a su laboratorio. Los **objetivos** varían en cada una de ellas: encontrar una llave, atrapar a un fantasma, recuperar los engranajes necesarios para activar un mecanismo...

Herramientas antiespectros

Para cumplir estos encargos, Luigi contará con **un aspirador paranormal Poltergust 5000** (versión mejorada del que uso en el primer Luigi's Mansion) que se manejará de maravilla: aunque no disponemos de un segundo stick para apuntar, como tenía el mando de GameCube, con **el botón X** el aspirador apunta hacia arriba y **con B** hacia abajo, lo que nos permite cubrir cualquier punto con comodidad. Para atrapar a un fantasma habrá que paralizarlo con **un flash de luz de nuestra linterna**, activar el aspirador y forcejear con el ente tirando en la dirección contraria a la que se mueva. Cuando reduzcamos a cero sus puntos de resistencia, acabará en **el depósito** del Poltergust. Pero claro, hacer esto al mismo tiempo que otros fantasmas te atacan o evitas objetos que levitan por la habitación no será fácil... Serán peleas

5 CLAVES

Así vive Luigi
su noche de miedo

El primer Luigi's Mansion era un juego único... hasta ahora. Esta secuela recupera toda su magia, que se basa a partes iguales en sentido del humor, mezcla de géneros y un desarrollo fresco y diferente, como no se había visto antes. Una brillantísima parodia de los juegos y pelis de terror que, además, tiene su propia y genial personalidad.



La ambientación será muy divertida, con fantasmas que parecen dibujos animados y un Luigi de lo más gracioso.

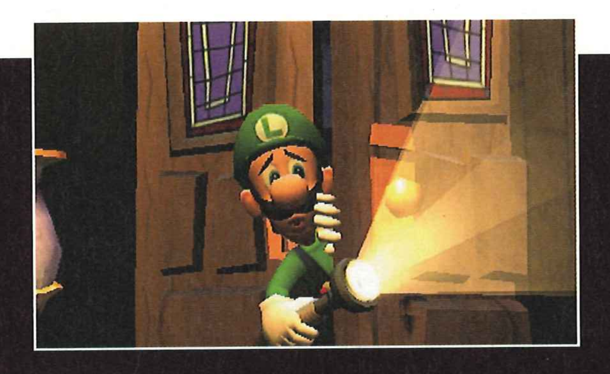


Los combates con los fantasmas son únicos, pero dependerán de tu habilidad al fin y al cabo.



Cazador de entes
Así supera Luigi sus miedos

Pasar de fontanero a cazafantasmas solo es posible si cuentas con las mejores herramientas. En este caso, una **aspiradora atrapaentes**. Así se las apaña Luigi para limpiar de espectros las mansiones encantadas del juego.



1 Poltergust 5000

La máxima creación del Dr. Elvin GDA es esta **aspiradora capaz de atrapar ectoplasmas.** Ellos intentan resistirse, así que a Luigi le toca tirar con fuerza en la dirección contraria a su huida, hasta que gana el forcejeo.

2 Linterna

Para aspirar un fantasma, primero has de paralizarle, aunque sea un segundo. Y la manera de hacerlo es... **¡un flash de luz!** Pulsando el botón A, la linterna que Luigi lleva acoplada al Poltergust 5000 lanza un estallido de luz estroboscópica. ¡Empieza a aspirar mientras el fantasma está aturdido!

3 Los espectros

¡Fíjate en el **tipo de fantasma que intentas cazar**! Los hay más rápidos y escurridizos, otros se esconden en los escenarios, algunos son más resistentes y tardas más en aspirarlos... Cada mansión tiene los suyos.

4 Los escenarios

El Poltergust 5000 aspira también **cuadros, jarrones, el papel de las paredes...** Las mansiones ocultarán montones de secretos, aunque para desvelar algunos igual necesitas una luz que haga visible lo invisible.



Usa el Poltergust 5000 en todas partes, hay montones de secretos y extras escondidos por las mansiones.

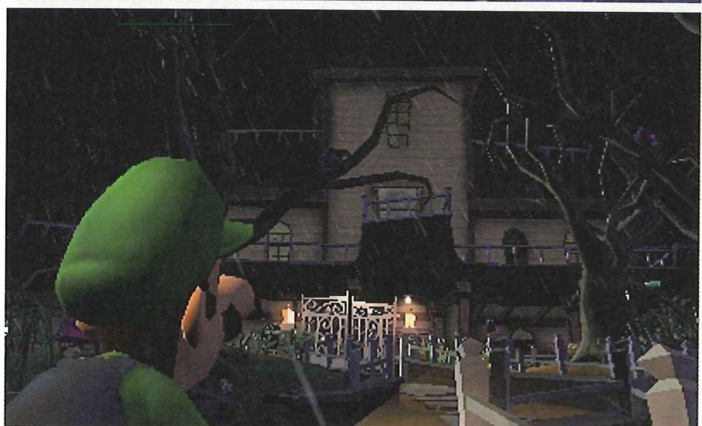


Piensa un poco: avanzar puede depender de que encuentres una entrada secreta o resuelvas un puzle.



El Dr. Gladd te teleportará al laboratorio tras cada misión, y mejorará el Poltergust con los puntos que hayas ganado.



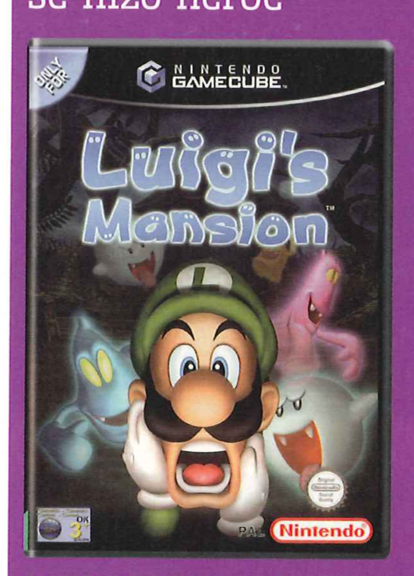




El número sobre la cabeza del fantasma son sus puntos de vida. ¡Tira en dirección contraria a sus desplazamientos para reducirlos!

EL JUEGO ORIGINAL

Y Luigi se hizo héroe



Luigi's Mansion fue uno de los juegos de lanzamiento de GameCube en 2001, y la primera aventura de Luigi como héroe único. Su objetivo era encontrar a Mario, desaparecido dentro de una Mansión llena de fantasmas, con la ayuda del Profesor E. Gadd y su invento atrapafantasmas, el Poltergust 3000. El juego vendió 3.5 millones de copias y se convirtió en un título de culto por su desarrollo único.

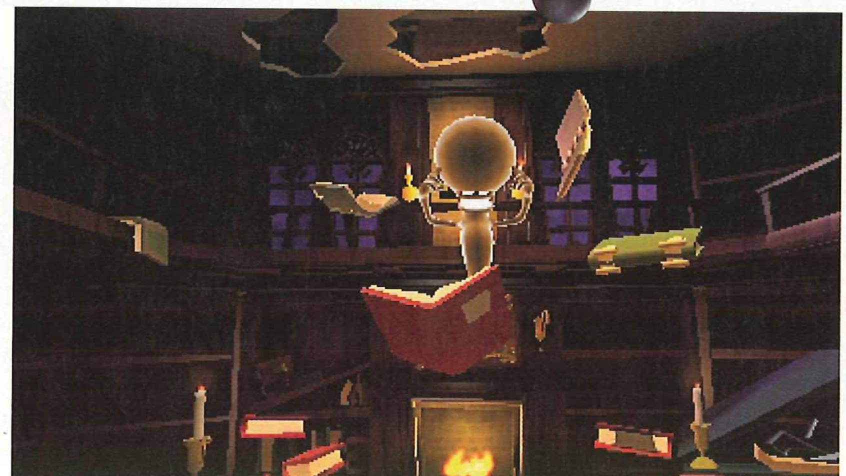
más intensas y contra más fantasmas a la vez que en el primer juego, un delirio sobrenatural muy divertido.

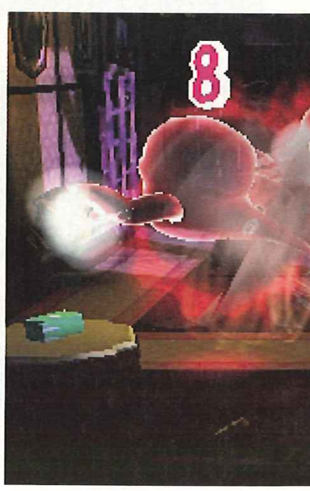
Entes bajo la alfombra

Pero si la acción en este juego es única, todavía más original es la exploración, que en realidad es lo que da su carácter inimitable a Luigi's Mansion. Con la nueva estructura de misiones, **desbloquearemos las diferentes zonas** de cada mansión por partes (aunque una vez abramos una habitación, siempre podremos volver a ella). El **apartado gráfico** del juego, estilo dibujo animado, parodiará de manera encantadora los juegos y películas de terror, con habitaciones llenas de detalle y objetos interactivos, fantasmas simpatiquísimos y un Luigi que **se ganará tu corazón** cuando tiemble de miedo, se coma las uñas o tararee la banda sonora del juego.

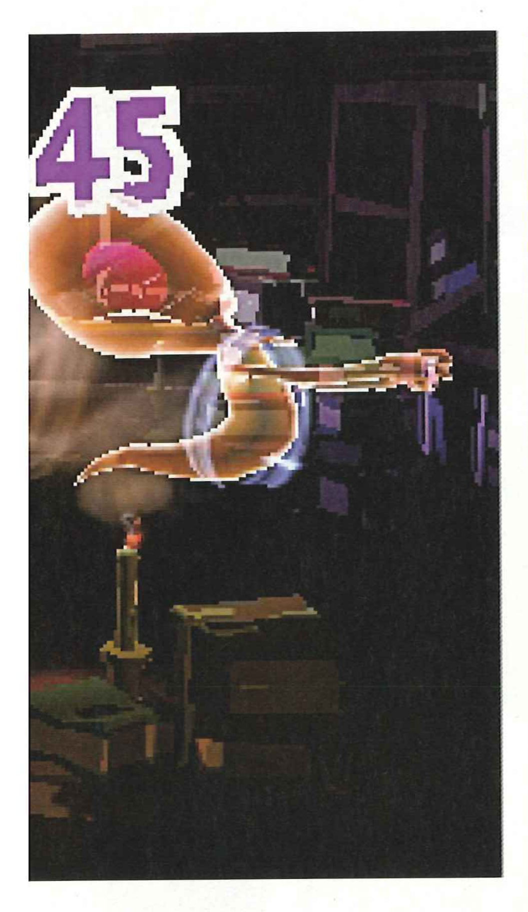
Gemas escondidas

Además, cada habitación de cada mansión estará llena de secretos. Aspirando con el Poltergust levantaremos alfombras, agitaremos cuadros o revelaremos entradas ocultas tras el papel de la pared. Explorar cada zona es necesario para avanzar, ya que así encontraremos pasadizos entre habitaciones, llaves o incluso sacaremos a fantasmas de sus escondri-



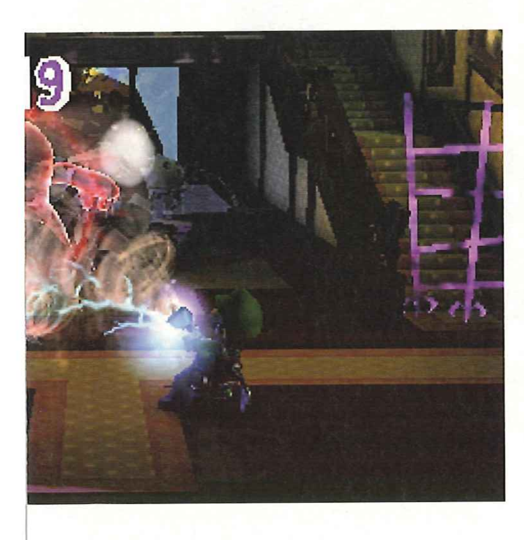






jos. Y, en este sentido y al menos hasta donde nosotros lo hemos jugado, Dark Moon transmite sensación de novedad en cada nuevo reto o puzle, siempre distintos y originales.

Las mansiones también guardan muchos, muchísimos secretos secundarios, desde **gemas que coleccionar** a cantidades ingentes de monedas y billetes que sirven para aumentar las capacidades del Poltergust tras cada misión. Recompensas que será un placer descubrir, como pasa siempre con un secreto inesperado. Y es que Luigi's Mansion Dark Moon estará repleto de **pequeñas perlas de diversión...** y todavía tenemos muchísimas por descubrir.



Poltergeist de colores

Fantasmas graciosos... pero ojito con ellos

En Dark Moon habrá fantasmas de muchos tipos, que se comportarán y atacarán de maneras muy distintas. Tendrás que descubrir cómo vencerlos y adaptar tu estrategia a cada uno de ellos.



1 Fantasmas verdes

Los más frecuentes y fáciles de aspirar... Pero cuando usan utensilios de cocina para atacar, o gafas de sol para defenderse, se vuelven bastante más peligrosos.

2 Fantasmas rojos

Más fuertes, realizan un poderoso ataque golpeando sus palmas. Pero son bastante tontos y su única técnica es ir a por Luigi "a saco". Esquiva y contraataca.



3 Fantasmas azules

Muy escurridizos, son expertos en esconderse en objetos, así que tendrás que removerlo todo para hacerlos salir. Y cuidado, porque suelen presentarse en grupo.

4 Un cachorro

juguetón... pero cuando tengas que perseguirle por la mansión verás que ya no es tan gracioso. ¿Has probado a atrapar a un perro que atraviesa paredes?



5 Fantasmas amarillos

De impresionante tamaño y voraz apetito, aspirarlos va a costarte bastante esfuerzo. Menos mal que no son muy rápidos.



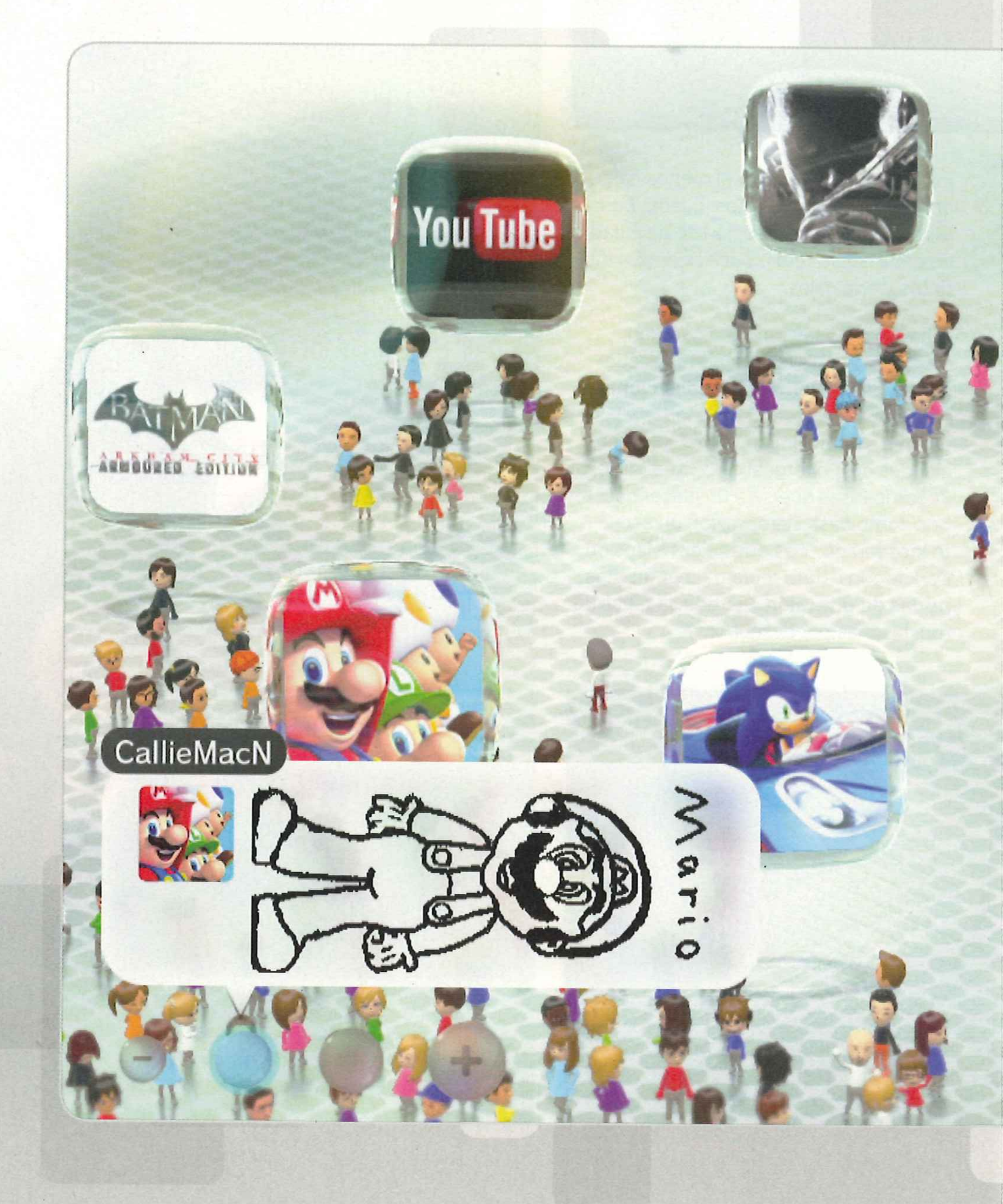
6 Fantasmas invisibles

Estos tipos desaparecen ante tus ojos... ¡pero, cuidado, que aún están ahí y en cualquier momento pueden atacarte! Un haz de luz oscura puede ser lo que necesitas para hacerlos visibles de nuevo.

20 claves pa

Miiv

DESPUÉS DE UN PAR DE MESES DE VIDA, MiiVERSE NO DEJA DE CRECER Y DE MULTIPLICAR SU NÚMERO DE USUARIOS Y MENSAJES. ¿FORMAS YA PARTE DE LA RED SOCIAL MÁS NINTENDERA? AQUÍ TIENES 20 CLAVES CON LAS QUE APRENDER TODO SOBRE ELLA. ¡CONÉCTATE!



ra dominar

'erse™

Claves

TODA LA ACTIVIDAD
Cómo formar parte de una comunidad y qué hacer dentro

COMPARTE TU EXPERIENCIA
Cómo funciona Miiverse como parte de tus juegos favoritos

PERSONALÍZALO
Cómo configurar Miiverse a tu gusto

El lanzamiento de Wii U no fue sólo un día señalado por la llegada de la nueva consola de Nintendo, sino también por el estreno de Miiverse. Esta red social de Nintendo comienza a dar sus primeros pasos ahora, pero los planes de Nintendo son a muy largo plazo: nuestra compañía favorita está decidida a formar una gran red social especialmente pensada para los aficionados a los videojuegos de todo el mundo, y que próximamente llegará también a 3DS y a otras plataformas como smartphones, tabletas y PC.

Y el comienzo está siendo muy bueno: **cientos de miles de usuarios usan ya Miiverse** en Wii U, se comunican entre ellos y comparten contenidos. Desde divertidos dibujos a capturas de sus juegos, pasando por comentarios dentro de los propios Nintendo Land y New Super Mario Bros. U. En este reportaje queremos explicaros las 20 claves del gran potencial de Miiverse, para que descubráis el empeño que está poniendo Nintendo en hacer de él un éxito y para que os empapéis de todo lo necesario para moveros por Miiverse como pez en el agua.



1

VINCULAR PERFIL A MiiVERSE

Cuando registres un nuevo usuario con su Mii en la consola Wii U (tendrás que hacerlo la primera vez que la enciendas), podrás vincularlo fácilmente a un Nintendo Network ID, que es el nombre que usarás en las funciones en línea de Wii U. Así podrás acceder a todas las funciones de Miiverse. Y si no deseas vincularlo en un primer momento, puedes hacerlo cuando lo desees en los ajustes de usuario. Además, puedes tener varios usuarios registrados en una misma consola, cada uno con su propio Nintendo Network ID y su propio acceso a Miiverse.



MiiVERSE ES UNA FIESTA...
... de usuarios de Wii U representados con sus Miis. Podrás hablar con ellos sobre tus juegos favoritos, la actualidad nintendera y mucho más.



3

ESCRIBIR MENSAJES

Escribir en Miiverse es muy sencillo, y puedes escoger cómodamente entre un teclado táctil o dibujo libre. Así, cada mensaje se adapta a lo que quieras expresar en ese momento, ya sea una frase escrita con letras, alguna palabra trazada con el stylus de tu puña y letra o un divertido dibujo que quieras compartir. Si te consideras un artista, ¡podrás hacer gala de tus mejores esbozos! Es así de fácil escribir mensajes tanto privados como en las comunidades.



4

SECCIÓN DE ACTIVIDAD

Este es el apartado que debes revisar religiosamente si quieres estar al día de lo que escriben tus amigos y los usuarios a los que sigues. Así podrás ver fácilmente lo que han escrito en las distintas comunidades y pulsar "Mola" en los mensajes que te gusten, un concepto similar al "Me gusta" de Facebook. Además, ten en cuenta que puedes seguir a personalidades de Nintendo y otras compañías, y así empaparte de la actualidad nintendera.



5

MENSAJES PUBLICADOS

Puedes entrar a los mensajes que te interesen para observar detalles como a qué personas les mola y escribir comentarios con cosas que quieras responder. Cuantos más mensajes publiques y más comentarios dejes, más contribuirás a llenar de vida Miiverse y tu experiencia en la red social. También puedes denunciar el mensaje si crees que tiene un contenido inapropiado, y así los moderadores de Nintendo se encargarán de revisarlo.

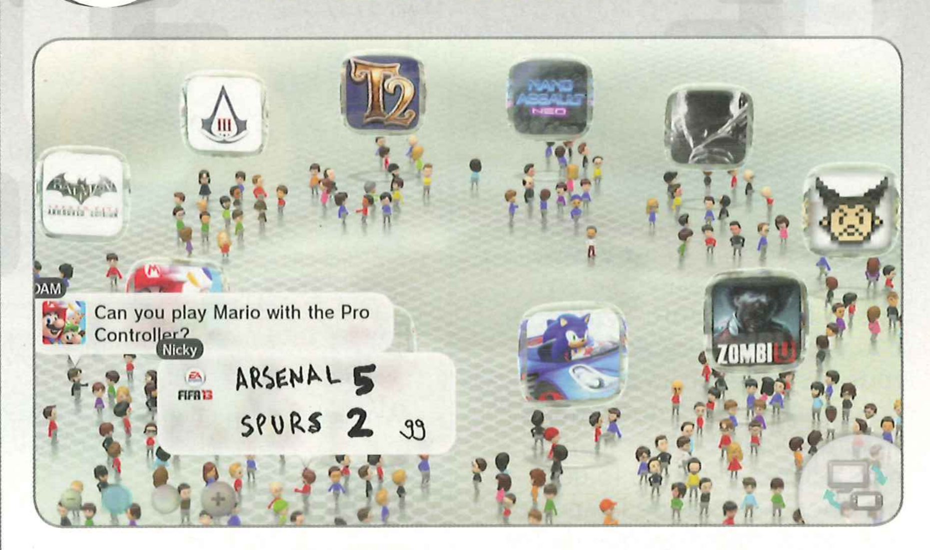




...rk ID, recibirás ...des y los temas ...s de Miiverse.



2 PLAZA WARAWARA



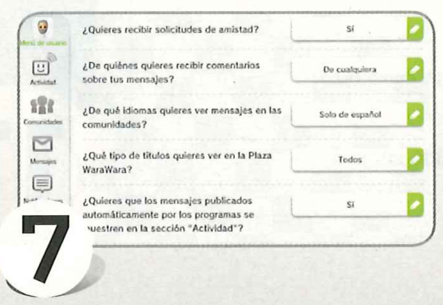
La plaza WaraWara (la palabra significa "una gran reunión de personas" en japonés) es la sucesora de la plaza Mii de Wii, pero claro, es una evolución vertiginosa. Es una gran plaza en la que verás a los Miis registrados en tu consola, a los de amigos que hayas agregado y a muchos usuarios desconocidos que aparecerán con los mensajes (tanto en letra como en dibujo) más votados y comentados en las comunidades. Puedes alternar entre la plaza y el menú principal de Wii U tocando un simple botón de la pantalla táctil, y así intercambiarán su lugar entre la televisión y el gamepad. Desde aquí puedes acceder directamente a las comunidades que veas representadas en los iconos, cuya selección va variando cada cierto tiempo.





6 REVELACIONES ("SPOILERS")

Las revelaciones (más conocidas en el lenguaje mundano como "spoilers" o destripes) pueden arruinar la experiencia, y seguro que alguna vez te has enfadado con un amigo por contarte el final de una película. Eso no te pasará en Miiverse, ya que los mensajes "peligrosos" están marcados, y estás completamente avisado antes de leerlos. ¡Abre estos mensajes sólo si ya te has pasado el juego, y si eres tú quien escribe el mensaje asegúrate de marcar que contiene revelaciones!



7 AJUSTES DE MiiVERSE

Aquí puedes personalizar a tu gusto diversos aspectos de Miiverse, como por ejemplo los idiomas en los que verás los mensajes de las comunidades. Si el inglés no es lo tuyo, puedes marcarlo para recibir sólo mensajes de jugadores de habla hispana. ¡Aunque también es una buena ocasión para practicar otros idiomas mientras disfrutas de la consola! En cualquier caso, ajústalo todo a tu gusto para obtener la experiencia que mejor se adapte a tus necesidades.



8 MENSAJES PRIVADOS

Los mensajes privados son la manera más directa y sencilla de comunicarte con tus amigos. Así, aunque no estén conectados en ese momento, podrán leer lo que les has dicho cuando lo estén. Agrega a todos tus amigos que tengan Wii U y haz nuevos camaradas a través de la consola; así tendrás un buen elenco de personas con las que intercambiar impresiones sobre el mundo Nintendo, las funcionalidades de la consola y lo que se cuece en Miiverse.

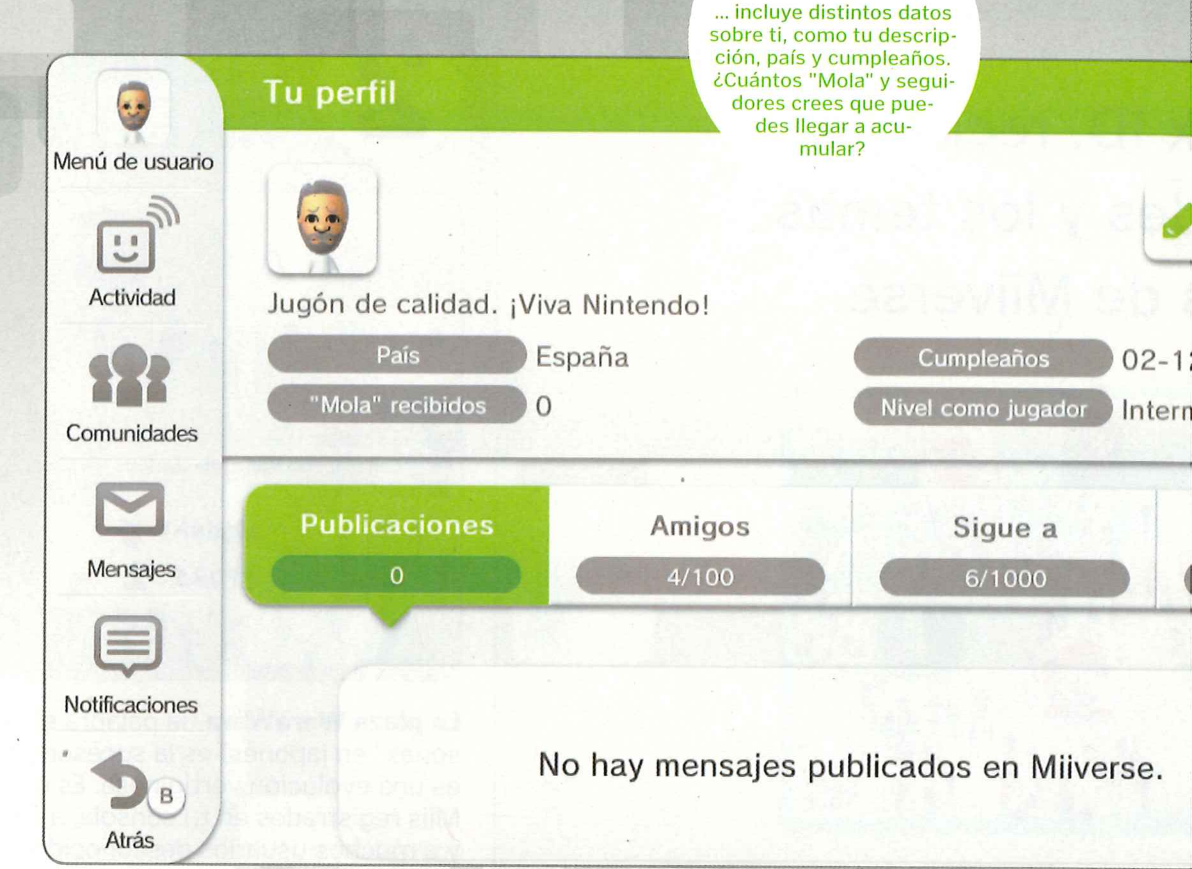
9

AJUSTAR PERFIL

Puedes personalizar y revisar tu perfil de Miiverse en cualquier momento. Aquí puedes ver tu número de amigos (puedes agregar hasta 100) y de personas a las que sigues (hasta 1000). De estos últimos podrás ver todo lo que escriben a través de la sección Actividad, mientras que de los amigos podrás ver tanto esto como usar el Wii U Chat con ellos, jugar online, ver a qué juegan, enviar mensajes privados, etc.

EL PERFIL DE MiiVERSE...

... incluye distintos datos sobre ti, como tu descripción, país y cumpleaños. ¿Cuántos "Mola" y seguidores crees que puedes llegar a acumular?







10

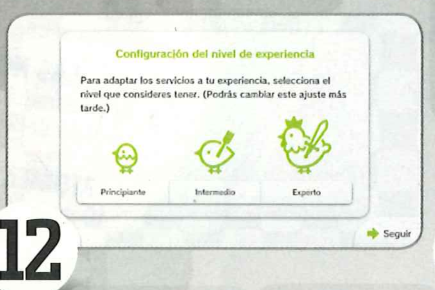
COMUNIDADES DE MiiVERSE

El corazón de Miiverse son las comunidades, en las cuales se escriben todos los mensajes públicos. Las hay tanto de juegos como de aplicaciones de la consola, y puedes publicar los mensajes que quieras en ellas y también comentar los que hayan escrito otros. De momento, la más popular es la de Nintendo Land, que cuenta con un gran movimiento diario. Participa en las comunidades que más te atraigan, marca tus favoritas y disfruta leyendo los mensajes que escriben poseedores de Wii U de todo el mundo y viendo los dibujos que hacen. ¡Y comparte tú también tus contenidos!

11

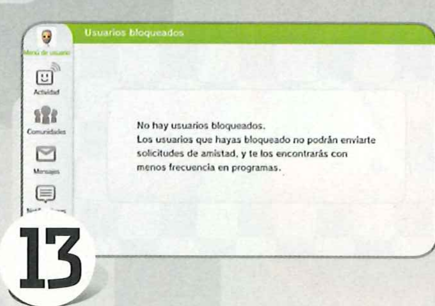
MiiVERSE INTEGRADO EN LOS JUEGOS

Una de las cosas más interesantes de Miiverse es su integración con algunos juegos, que cada vez serán más. En el mapamundi de New Super Mario Bros. U puedes ver los comentarios de otros jugadores sobre los distintos niveles, y así obtener consejos, opiniones y otros datos. Por supuesto, tú también puedes escribir lo que quieras para que todo el mundo lo lea. ¡Sé creativo! Y En Nintendo Land, verás cómo jugadores de todo el mundo visitan tu parque de atracciones y hablan sobre los distintos minijuegos. Este tipo de integración puede dar para mucho, y será fascinante ver el uso que le dan próximos juegos.



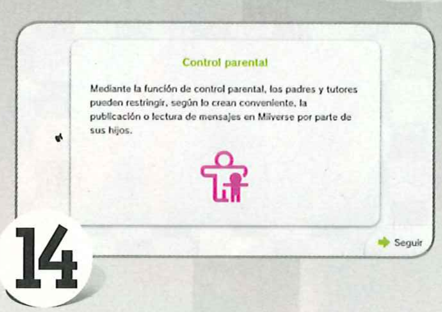
12 NIVEL DE EXPERIENCIA

Cuando vincules tu perfil a Nintendo Network ID, tendrás que elegir tu nivel de experiencia entre principiante, intermedio y experto. Algunos juegos podrán tener esto en cuenta a la hora de organizar partidas online, aunque puedes cambiar este dato en cualquier momento.



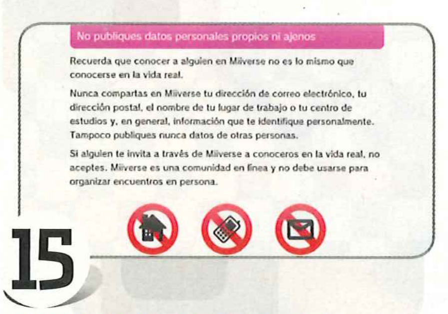
13 BLOQUEAR USUARIOS

Si algún usuario se porta mal contigo y te cansas de él, puedes bloquearlo fácilmente. Esperamos que no sea necesario que recurras a esta opción. ¡Y también esperamos que nadie la use contigo! Si en algún momento quieres ligar con alguien, mejor ármate de sutileza.



14 CONTROL PARENTAL

Los padres pueden limitar el uso de diversas opciones de Wii U como los juegos con clasificación de edad no apta para sus hijos, el navegador de Internet o la gestión de datos. En Miiverse, puede servir para impedir ver o publicar contenido público.



15 NO PUBLICAR DATOS PERSONALES

Es importante no publicar datos personales que puedan comprometerte, ya que en Miiverse cualquiera podría leerlo. Recuerda que es una red social con mensajes públicos accesibles para todo el mundo, y debes atesorar tu intimidad.



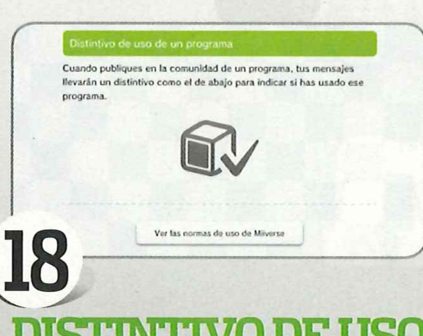
16 NO PUBLICAR MENSAJES OFENSIVOS

Es obvio que no puedes ir por ahí faltando al respeto a la gente: trata a los demás como te gustaría que te tratasen a ti. Y si ves algún mensaje ofensivo, puedes denunciarlo para que los moderadores se hagan cargo, aunque es difícil que se les pase una.



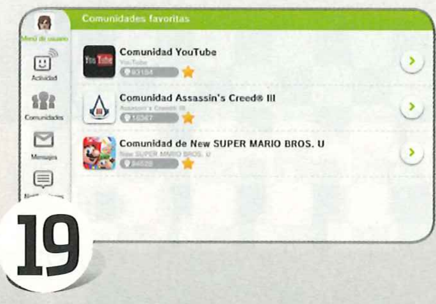
17 COMPARTIR CAPTURAS

Esta es una opción muy interesante para compartir de manera fácil y gráfica tu experiencia de juego. Sólo tienes que pulsar Home en el momento que quieres capturar, acceder a Miiverse, publicar mensaje y, si el juego es compatible, podrás añadir la captura.



18 DISTINTIVO DE USO DE UN PROGRAMA

Un buen detalle, ya que permite ver fácilmente si la persona que publica en una comunidad ha usado el juego en su Wii U. Así podrás distinguir fácilmente a los poseedores del juego de los que están pensando en su adquisición.



19 COMUNIDADES FAVORITAS

También puedes marcar tus comunidades favoritas, para acceder más cómodamente a ellas. Lo más lógico es marcar las comunidades de juegos que tienes o que más te interesa adquirir.



20 EL FUTURO DE MiiVERSE

Satoru Iwata confirmó hace tiempo que Nintendo planea integrar también Miiverse en 3DS, PC y dispositivos móviles. Está claro que Miiverse es una red social muy ambiciosa, que seguirá creciendo mucho y sumando millones de usuarios.



A fondo

EL JUEGO
El 28 de febrero llega a Wii U la esperada secuela de Rayman Origins

LAS NOVEDADES
Niveles musicales, personajes, uso del Wii U Gamepad

MOMENTOS RAYMAN
40 momentos que marcaron la vida del héroe

Así es su nueva aventura en Wii U

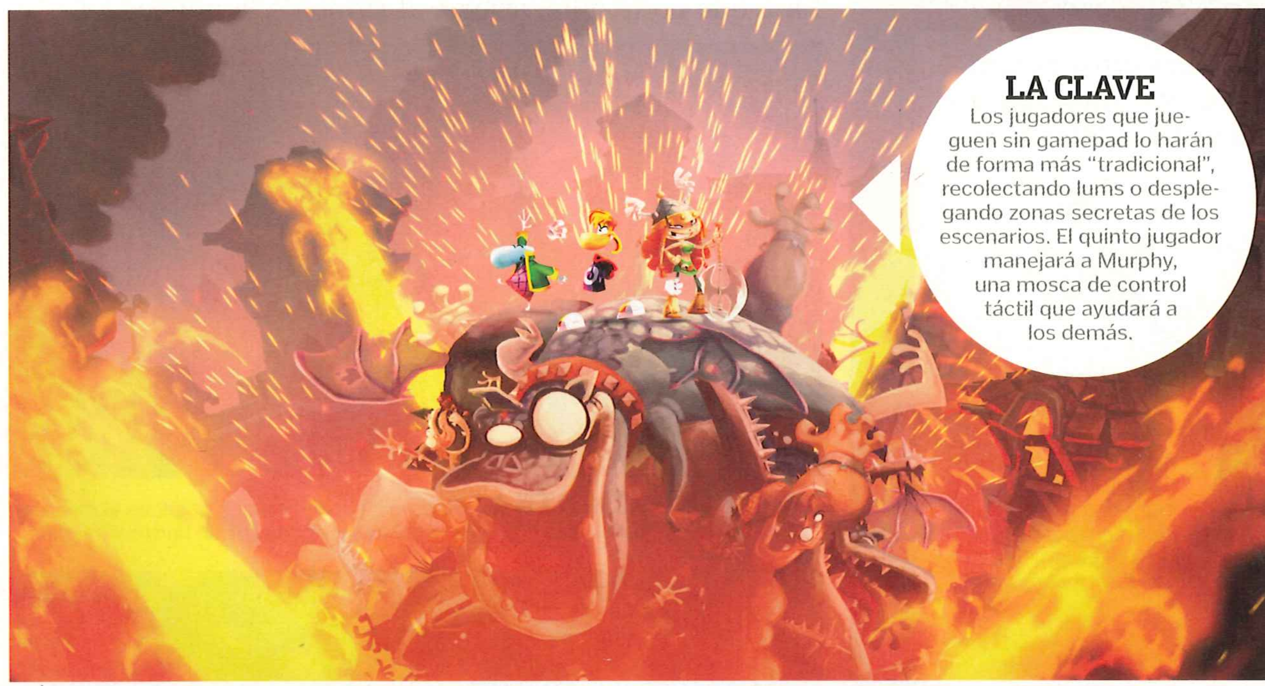
Rayman Legends

Empápate de las novedades del nuevo Rayman y descubre su plan para convertirse en el plataformas 2D más divertido jamás creado.



¡Ohhh, 5 jugadores simultáneos!

Podemos descubrir todo el potencial de Rayman Legends con el modo multijugador. Hasta cuatro jugadores utilizando mandos de Wii y otro con el gamepad de Wii U.



LA CLAVE
Los jugadores que jueguen sin gamepad lo harán de forma más "tradicional", recolectando lums o desplegando zonas secretas de los escenarios. El quinto jugador manejará a Murphy, una mosca de control táctil que ayudará a los demás.



JUEGO ASIMÉTRICO La pantalla táctil muestra la misma imagen que la TV, pero en ella controlamos a Murphy con el stylus. Nuestra labor será eliminar obstáculos, mover plataformas, activar interruptores... ¡para ayudar a cuatro jugadores a la vez tendrás que moverte muy rápido!



MATAR CON COSQUILLAS Murphy también aporta en los combates: puede hacer cosquillas a los enemigos para entretenerlos y que nuestros compañeros acaben con ellos a golpes. Una muestra más de que el quinto jugador estará tanto o más atareadoros que los "saltarines".

Tras el sobresaliente **Rayman Origins**, parecía imposible que Ubisoft fuera a sorprendernos con un nuevo capítulo de la saga... pero nos equivocamos. **Rayman Legends** sigue la senda marcada por su predecesor, pero añadiendo nuevas calidades gracias al gamepad de Wii U, consola de la que, por cierto, es exclusivo. El personaje creado por Michael Ancel está en plena forma y llega dispuesto a retar al mismísimo Mario como **rey de los juegos de plataformas**.

"Mosca" de la guarda

Este Rayman sigue manteniendo la tónica de diversión a raudales. Tiene un soberbio diseño de niveles y un gran trabajo en labores creativas y artísticas que nos garantiza volver a aquello que sentíamos al jugar a los primeros Rayman. Más allá de cuestiones técnicas, lo mejor del título es **su capacidad para divertir.** Si jugamos en solitario vamos a afrontar un **plataformas 2D** clásico pero de desarrollo imaginativo y frenético, y en el **modo multijugador** contaremos con compañeros que harán la experiencia más **caótica e intensa**. Y uno de ellos será especial. Cuatro jugadores podremos "plataformear" en la tele, y el quinto lo hará en la pantalla del Wii U Gamepad **convertido en Murphy**, la mosca de control táctil: bastará pulsar con el stylus para que Murphy se pose en ese punto e interactúe con escenario y enemigos: moverá plataformas, paralizará enemigos, destruirá obstáculos... E incluso hará girar mecanismos, para lo que nosotros giraremos el Gamepad. Y todo, para asistir a los otros jugadores, coordinándose con ellos.

Disfrute para los sentidos

Además de la integración del pad, el acabado artístico de Rayman Legends merece una mención. **Gráficamente será precioso**, con unos escenarios abarrotados de elementos, todos ellos con mucho movimiento. Se ve estupendamente bien, tanto en primer plano como en los fondos, llenos de vida. En cuanto a los personajes, su diseño es hilarante y detalladísimo, y sus animaciones son ➲

RAYMAN MANÍA

Rayman debutó en la consola Atari Jaguar. Pero su relación con Nintendo ha sido así de fructífera.



1999
Rayman 2 **(N64)**



2001
Arena & Rush (GC)



2003
Rayman 3 (GBA)



2006
Raving Rabbids (DS)



2007
Raving Rabbids 2



2008
Raving Rabbids TV Party



2011
Rayman Origins (Wii)



2013
Rayman Legends (Wii U)

Menudo grupo de héroes

Además de Rayman, habrá otros cuatro personajes jugables, tres ya conocidos y una nueva y rutilante estrella femenina.



GLOBOX
El mejor amigo de Rayman debutó en Rayman 2: The Great Escape. Desde entonces, son inseparables. Le reconocerás porque es amable, cálido y... bueno, azul.

MURPHY
En Rayman Legends podemos manejar a la mosca loca Murphy desde la pantalla del Gamepad para crear plataformas, recoger lums o hacerle cosquillas a los enemigos.





GRAND MINIMUS
En esta entrega podemos volver a jugar con Grand Minimus, uno de los famosos Teensies de la saga. También aparecerá Dark Teensy, otro viejo conocido.

BÁRBARA
Así se llama esta aguerrida nueva compañera de Rayman. Mucho más agresiva que nuestro prota y derrochando personalidad y carácter. Aún está por ver cómo una vikinga ha acabado en el mundo de Rayman, esperamos que lo explique el argumento.



Saltos con mucho ritmo

Las fases musicales son lineales y de scroll constante. Para que no te pille, avanza al ritmo de la música.



RITMO TREPIDANTE Si quieres vivir, debes saltar y pegar en el momento justo y con total precisión. Escucha la música y sigue el ritmo para conseguirlo.



EL BAILE DE MURPHY En estas fases, la mosca tendrá que activar interruptores y destruir obstáculos también siguiendo la partitura.

➲ realmente suaves. En la pantalla del mando todo se ve muy bien: el juego **hará zoom** para adaptarse a la distancia que separe a los jugadores y permitiéndonos así apreciar cada detalle. Le sumamos otro éxito de diseño creativo a los chicos de Ubisoft, que se han esforzado en que el título entre por los ojos y deje un buen sabor de boca. **La música nos acompaña** en cada uno de los niveles, modificando los acordes en función de las acciones que nosotros ejecutemos.

Otro detalle que resaltar es la dualidad de pantallas. Wii U genera el juego dos veces, pero no será un duplicado exacto, sino dos imágenes independientes: en la pantalla del pad se resaltarán los elementos con los que puede interactuar Murphy, para que los detectemos con un golpe de vista. Y todo manteniendo **unos magníficos 60 fps**, que unidos a la alta definición harán de él uno de los juegos más bonitos que hayas visto en tu vida. A estas alturas está claro que se nos cae la baba con el juego, pero aún quedan virtudes por destacar.

TIENE CALIDAD PARA RETAR A NEW SUPER MARIO BROS. U

Orden oculto en el caos

La primera vez que ves el juego en movimiento, sobre todo en modo multijugador, la sensación es de caos.



Pasarás mil y un peligros

Saltos imposibles, plataformas móviles, trampas, enemigos de todo tipo... Los niveles estarán tan llenos de peligros que no pararás ni un segundo.



ENEMIGOS DE TODOS LOS TAMAÑOS Los habrá que caerán de un sólo toque, otros con protecciones que habrá que destruir para revelar sus puntos débiles... y enemigos finales, y gigantes y feos, como esta rana con armadura lanzamisiles. Todos, eso sí, con animaciones graciosísimas.



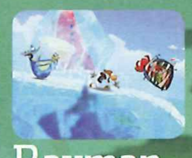
ACCIÓN MÚLTIPLE Hay muchísimos escenarios, vistosos y variados. Ten cuidado, los enemigos acechan por tierra, mar y aire.



NIVELES VARIADOS Y no sólo en ambientación, sino en situaciones... aquí nos persigue una horda salvaje de lums oscuros y voraces.

Un **caos divertido** y que apetece probar, pero caos. No te fíes de las apariencias. Si jugaste a Rayman Origins sabes que los niveles estarán diseñados con una **precisión milimétrica y diabólica**, y siempre habrá una manera perfecta de pasártelos. El camino, como es habitual, lo señalan los lums lunimosos, estas haditas redondas de boca grande y cortos bracitos que pueblan los escenarios. Si tratas de cogerlos todos, y además lo haces deprisa para que puntúen doble, descubrirás la manera de pasarte cada nivel como un rayo saltando en el momento justo, evitando obstáculos con la gracilidad de una bailarina y tocando el suelo sólo una fracción de segundo para volver a elevarte en un salto que quizá no sea elegante, pero seguro que sí divertido por las trabajadísimas animaciones. Este estilo de juego se hace todavía más patente en las fases musicales: aquí siempre nos persigue un peligro, y sólo guiándonos por la música para saltar y pegar en el momento justo llegaremos a la meta.

Si quieres comprobar por ti mismo que todo lo que hemos dicho del juego es verdad, **la demo de Rayman Legends** ya está en la eShop de Wii U, disponible para su descarga gratuita. Podéis probar tres niveles con una restricción de 30 usos, pero será más que suficiente para descubrir el potencial del título días antes de que llegue a las tiendas, reales y virtuales. En este aperitivo nos encontramos un nivel que integra perfectamente pantalla de televisión y mando, otro de plataformero más clásico con el reto de la liberación de los magos, y un último mundo. Después de probarlos, nos apostamos lo que sea a que te habrás enamorado de Rayman tanto como nosotros.



Rayman Origins
Marcó el renacer de Rayman en 2011. La versión de **Wii** es preciosa y tiene **multijugador** para cuatro. El año pasado nos llegó **la versión 3DS**, igual de bonita pero sin multijugador.

Y, CLARO, RAYMAN...
Fue creado en 1995 por Michel Ancel como un héroe de fantasía, y su versión actual mantiene el diseño pero con una estética más humorística. Verlo en acción en Wii U con sus fantásticas animaciones es sinónimo de risa.

40 momentazos en la vida de RAYMAN

Te contamos las andanzas del héroe en los mejores mome



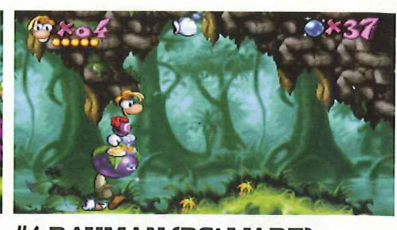
#1 RAYMAN (DSi WARE)
Mr. Dark ha capturado a los Electoons y Rayman acude al rescate. Así comenzó la leyenda.



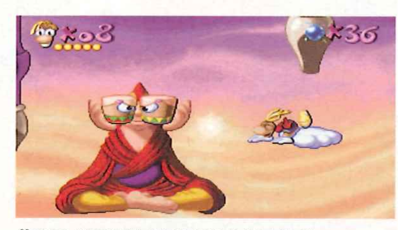
#2 RAYMAN (DSi WARE)
El hada Betilla nos otorga una nueva habilidad. Al principio Rayman sólo sabe caminar y saltar...



#3 RAYMAN (DSi WARE)
En los puntos de control nos sacan una foto. ¡Y en Nintendo DSi, la cámara nos la hace de verdad!



#4 RAYMAN (DSi WARE)
Será por la fibra, pero los malos se relajan cuando les lanzamos ciruelas. También las usamos de plataforma.



#9 RAYMAN (DSi WARE)
En otro nivel, unos monjes budistas "a lo Rayman" sirven de plataformas. Buena muestra de surrealismo.



#10 RAYMAN (DSi WARE)
Al final de Musicalandia nos espera Mr. Sax. Y la banda sonora estilo jazz acompaña el combate de maravilla.



#11 RAYMAN (DSi WARE)
Es típico que trampas, enemigos y plataformas aparezcan al tocar puntos casi invisibles del escenario. ¡Ojo!



#12 RAYMAN (DSi WARE)
Una poción que nos permite volar de forma ilimitada en este nivel. Ideal para superar la zona del acantilado...



#17 RAYMAN (DSi WARE)
La guarida de Mr. Dark es un mundo hecho de pastelés. Hacemos "spoonboarding" sobre una cuchara.



#18 RAYMAN (DSi WARE)
Regalito del malo: invertir los controles y que nos siga un clon que repite nuestros movimientos.



#19 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Un inicio muy Mario 64: nos deslizamos por un tobogán gigante para escapar de la prisión de Barbaguda.



#20 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
A pesar de ser en 3D, Rayman 2 mantiene la mecánica clásica de llegar a la meta del final del nivel.



#25 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Ahora Rayman puede bucear, así que acompañamos a Carmen la ballena por las profundidades marinas.



#26 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
En la Tumba de los Ancestros, podemos recuperar el Lum milenario que se tragó Barbaguda.



#27 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Nos agenciamos un barco pirata volador y vamos a rescatar a la familia de Globox. ¡Cuánta variedad!



#28 RAYMAN 3 (GAMECUBE)
Comienzo hilarante: Rayman ha perdido sus manos y debe recuperarlas junto a Murfy la mosca.



#33 RAYMAN ORIGINS (Wii)
En la intro conocemos al creador del mundo de Rayman. Michel Ancel no, el otro: el Soñador de Burbujas.



#34 RAYMAN ORIGINS (Wii)
Volvemos a las bellas 2D, todo recuerda al primer Rayman. Y de nuevo empezamos sin habilidades...



#35 RAYMAN ORIGINS (Wii)
La exuberante Betilla, mucho menos modosita que cuando la conocimos, nos otorga habilidades.



#36 RAYMAN ORIGINS (Wii)
No es sólo que jugamos con Rayman, Globox o los Tensies... ¡es que podemos hacerlo todos a la vez!

(DSiWare, Nintendo 64, GameCube, Wii, 3DS)

ıtos de sus mejores juegos



#5 RAYMAN (DSi WARE)
Si recuperamos el taparrabos de Tarayzan, nos enseña a sembrar plantas-plataforma para esta fase.



#6 RAYMAN (DSi WARE)
La primera vez que volamos sobre Mosquito para superar una fase de disparos fue un subidón.



#7 RAYMAN (DSi WARE)
Planear usando como hélice los dos mechones de pelo de Rayman siempre es un momentazo.



#8 RAYMAN (DSi WARE)
Un mundo de ambientación musical, un clásico de la saga. Saltamos sobre tambores y esquivamos corcheas.



#13 RAYMAN (DSi WARE)
Otro cliché plataformero roto: un mundo de lápices en el que rebotamos sobre gomas de borrar.



#14 RAYMAN (DSi WARE)
Otro jefe memorable: Space Mama, Una mamá intergaláctica cabreada que nos ataca con rodillo y lavadora.



#15 RAYMAN (DSi WARE)
En las cuevas de Skops agarramos una luciérnaga y, lanzando nuestro puño; iluminamos el escenario.



#16 RAYMAN (DSi WARE)
Para acceder al último mundo necesitamos haber abierto todas las jaulas del juego. Prepárate...



#21 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Hacemos esquí acuático por el pantano remolcados por... una serpiente llamada Sssssam. ¡Mola!



#22 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
En el Santuario de agua y hielo no faltan pequeños puzles. Tranqui Rayman, no es como el del Ocarina...



#23 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Otra idea loca: domamos un cohete con patas para recorrer niveles a toda velocidad sobre él.



#24 RAYMAN 2 (N64, 3DS)
Nivel cooperativo: nos acompaña Globox, que puede hacer que llueva para ayudarnos a avanzar.



#29 RAYMAN 3 (GAMECUBE)
El detergente (que Rayman bebe, no lo hagáis en casa) nos otorga poderes: volar, puños explosivos...



#30 RAYMAN 3 (GAMECUBE)
Para viajar entre mundos, recorremos unas pistas con sobredosis de colores y música funky.



#31 RAYMAN 3 (GAMECUBE)
Globox se pilla una cogorza de zumo de ciruelas y tenemos que cuidar de él en un nivel muy, muy loco.



#32 RAYMAN 3 (GAMECUBE)
Para vencer a Razoff el cazador recorremos toda su mansión mientras nos apunta con su mirilla láser...



#37 RAYMAN ORIGINS (Wii)
Vuelven los niveles de Mosquito, pero áun más loco, disparando, absorbiendo y escupiendo enemigos.



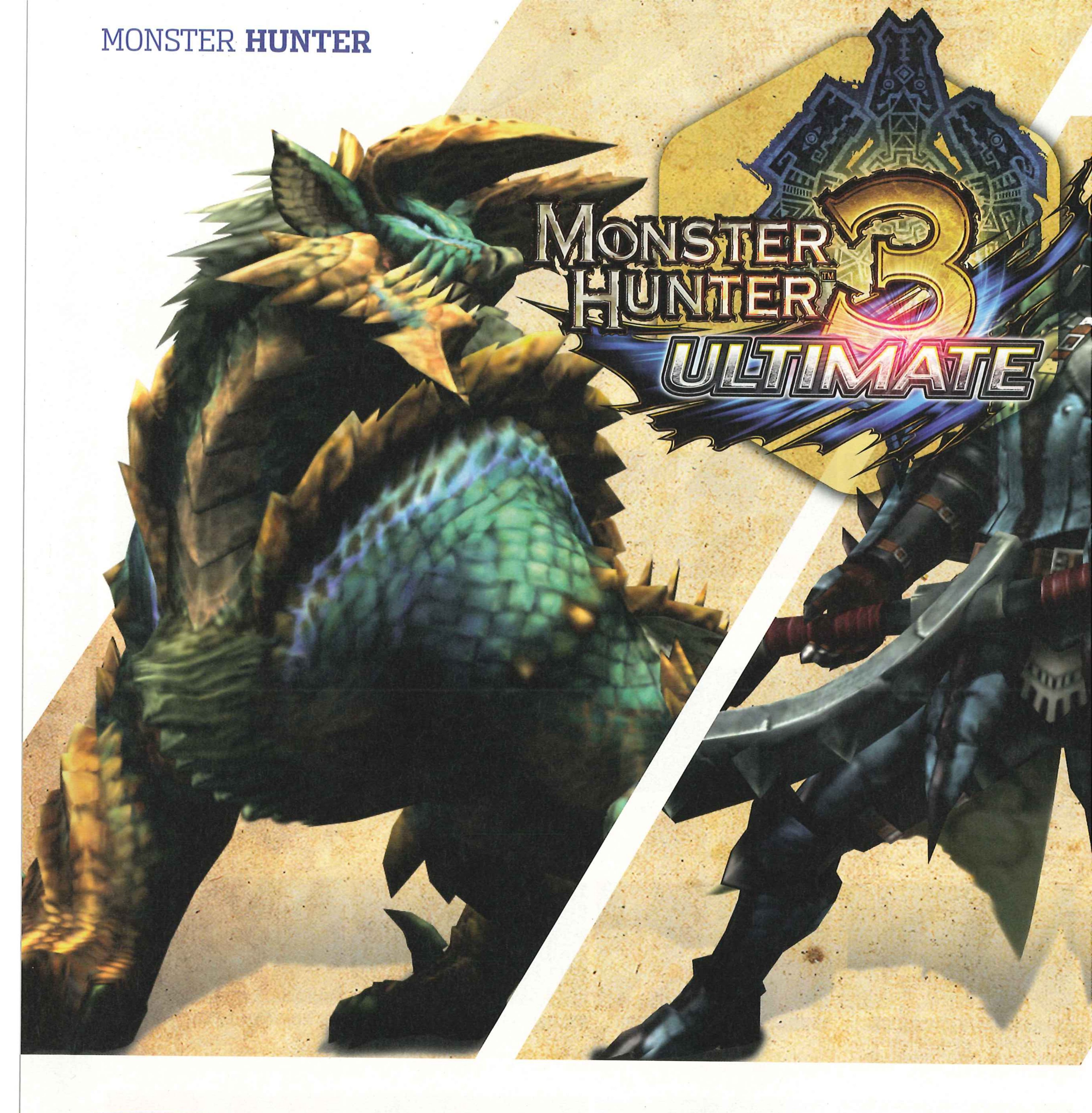
#38 RAYMAN ORIGINS (Wii)
Las fases del cofre son de ensayo y error: no podemos detenros y hay que saltar en el momento justo.



#39 RAYMAN ORIGINS (Wii)
En los niveles de la barbacoa, si calentamos maíz, ¡hacemos palomitas que usamos como plataformas!



#40 RAYMAN ORIGINS (Wii)
Llegamos al final: La tierra de los notan muertos es difícil y con un jefe de esos que dejan descolocado.



Tierra de mo

Las bestias de Monster Hunter 3 llegarán el 22 de marzo



nstruos

a 3DS y Wii U con un juego brutal

LAS CLAVES

Descubre Monster Hunter

Esta saga de culto en Japón cuenta con miles de incondicionales en Occidente. Estas son las claves de un fenómeno que sigue creciendo.

➲27 entregas tiene ya, entre todas sus versiones, una saga que empezó en las consolas de Sony pero ahora se centra en las de Nintendo.

➲Mezcla de rol y acción Creamos y personalizamos un cazador que se enfrenta a monstruos gigantes, solo o junto a otros tres jugadores.

➲1.750.000 copias ha vendido la versión 3DS de MH3, y 180.000 la de Wii U, que salió a la venta el 8 de diciembre en Japón.

➲12 tipos de armas más de 40 bestias, cientos de armaduras y 8 tipos de hábitat distintos son algunos de los datos de un juego enorme.

NOVEDADES

Más grande que nunca jamás

¿Merece la pena el juego en Wii U si ya jugaste Monster Hunter Tri en Wii? Juzgaló tú mismo, pero novedades trae unas cuantas, desde luego.



Un mundo en HD

No se ha aumentado el número de polígonos de los personajes o los escenarios, pero las texturas son nuevas y en alta definición.



Más armas y monstruos

Cuatro nuevos tipos de armas se suman a las ocho ya conocidas, y hay cinco nuevas e impresionantes bestias que elevan el número a más de 40.



Interacción táctil

La pantalla del mando nos permite una gestión táctil instantánea del inventario, y además podemos personalizar los paneles táctiles.



Monster Hunter 3 Ultimate será la prueba definitiva para los fans de la saga, el más largo y bonito.

La caza es por tierra y mar

Marzo de 2013 será un mes recordado en el universo Nintendo por lanzamientos de la talla de Castlevania Mirror of Fate, Scribblenauts Unlimited o Brain Training 3DS. Pero de entre ese puñado de juegazos, quizá ninguno vaya a tener el calado de Monster Hunter 3 Ultimate. Esta **nueva versión del Monster Hunter Tri** de Wii ofrecerá nuevo contenido, aumentando la talla de un juego de por sí inmenso. Pero hará historia sobre todo porque **las versiones de 3DS y Wii U** serán totalmente compatibles, permitiendo pasar nuestras partidas de una a otra, además de poder conectar tres portátiles y una Wii U para jugar en red local (el juego de sobremesa permitirá, además, **juego online para 4 jugadores**). Nosotros ya hemos probado las dos versiones, y lo cierto es que ambas lucen impresionantes.

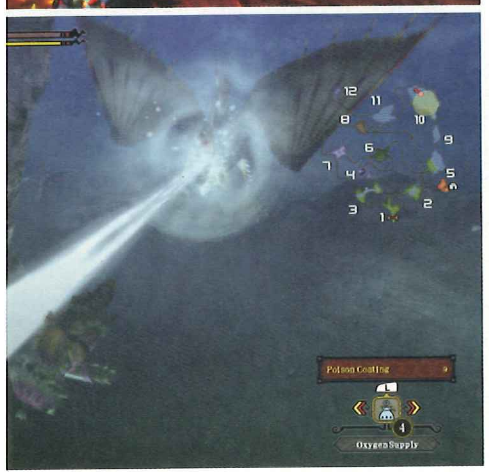
Algo viejo, algo nuevo

El primer contacto con el juego de Wii U, además de una intro alucinante, permite disfrutar de la **sustancial mejora gráfica** que suponen las nuevas texturas en HD. Pero, como la mayor parte del nuevo contenido aparece ya bien avanzado el juego, nuestros primeros pasos nos serán familiares: tras elegir las características









fisicas de nuestro cazador llegamos a la **villa de Moga**, donde sus habitantes nos enseñan las mecánicas básicas: **caza** de monstruos en tierra y mar, **recolección de recursos** como hierbas y minerales, **mejora y creación de armas** con la ayuda del herrero... Ya desde el comienzo, eso sí, notamos una diferencia importante: el uso de la pantalla del gamepad como herramienta de control. El Wii U Gamepad reproduce exactamente el control que ofrecía el **mando clásico Pro** de Wii con stick y botones, pero si lo deseamos podemos pasar **la gestión de items, el mapa** y demás indicadores a la pantalla táctil, quedando la imagen del televisor libre de cualquier marcador.



Más duros, más bestias

Estos serán tus nuevos objetivos de caza

Monster Hunter 3 Ultimate añadirá un buen número de nuevas bestias a las de Monster Hunter Tri de Wii, y muchas otras, como el Barroth, tendrán nuevos ataques. Te presentamos algunas de ellas...



Arzuros

Una especie de oso acorazado que corre más rápido de lo que piensas y lanza zarpazos a gran velocidad. Si te atrapa con sus garras y te zarandea, estás perdido, así que mejor aprende a esquivar.



Barroth

Esta poderosa bestia usa el barro como arma, lanzándolo a los cazadores para ralentizarlos, o como coraza para protegerse. Sus envestidas son rápidas, así que, si estás embarrado, estás muerto.



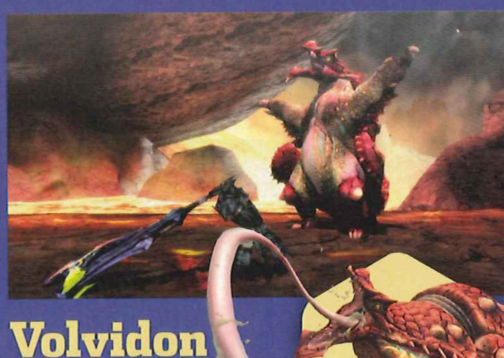
Brachydios

Bestia del volcán que segrega sustancia explosiva con sus brazos y su cuerno. Si te mancha con ella, rueda para quitártela. Cuando choca su cuerno contra el suelo, provoca una gran explosión.



Lagombi

Este conejo gigante de la tundra es letal con sus garras y su capacidad para deslizarse sobre su vientre. Más te vale llevar bebidas calientes, o el frío del entorno te lo podrá aún más difícil.



Volvidon

Habita en zonas volcánicas y es capaz de enroscarse como un armadillo y rodar a gran velocidad. Su lengua le sirve para atacar a distancia, y también puede paralizarte con la sustancia viscosa que escupe.



Zinogre

Esta bestia carga sus ataques con electricidad, y además es capaz de saltar y girar sobre sí mismo para golepar con su cola. En el juego debuta una subespecie, Stygian Zinogre.

Garantiza unas 100 horas de juego

El puerto de Tanija reemplaza a Loc Lac como escenario de encuentro entre los jugadores online.

El panel de control táctil es, además, completamente configurable, de manera que podemos cambiar la colocación de los botones. Un sistema en general muy útil, sobre todo a la hora de seleccionar items, que resulta más rápido y preciso que con los botones.

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE SERÁ INMENSO, Y CRECERÁ CON EVENTOS ONLINE. SER CAZADOR ES UNA FORMA DE VIDA.

Tus nuevas armas

Otro detalle es que, desde el primer momento, disponemos en el baúl de nuestra casa de **un arma** de cada uno de **los 12 tipos** del juego. Sí, desde la primera partida podemos probar las cuatro armas nuevas... y son geniales. Las **espadas dobles** se usan casi como garras y, aunque tiene corto alcance, son rapidísimas; los **Cuernos de caza** golpean como un mazo, y con cada ataque suena una nota que, combinada con otras en el orden adecuado, activa efectos curativos y potenciadores sobre nuestro cazador; el **arco** es lento pero con disparos muy potentes, que además tienen distintos efectos sobre el enemigo si cargamos nuestro tiro más o menos; y la **lanza-pistola** añade a los ataques cuerpo a cuerpo disparos de corto alcance pero muy potentes.

Caminando entre bestias

Una vez superadas las misiones del tutorial, y ya metidos en faena con las del Gremio de cazadores, empezaremos a descubrir más novedades. Por supuesto, hay **nuevas criaturas**, ya sean subes-

VERSIÓN PARA 3DS

El mismo juego...
en tres dimensiones

Monster Hunter 3 Ultimate será el primer juego cuyas versiones para 3DS y Wii U sean completamente compatibles, o sea que podremos pasar las partidas de una a otra consola o jugar en red local con tres portátiles y una Wii U. Por lo tanto, el cartucho de 3DS tendrá exactamente el mismo contenido y un acabado gráfico muy similar.

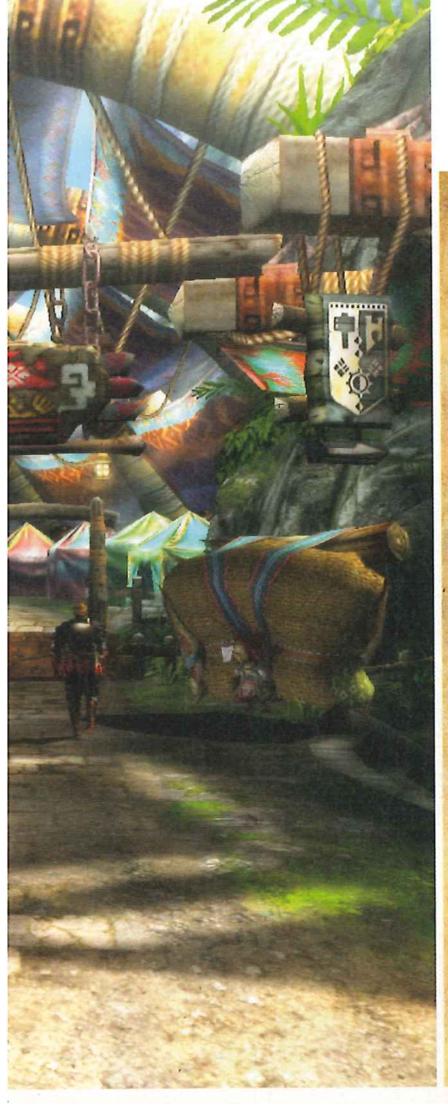


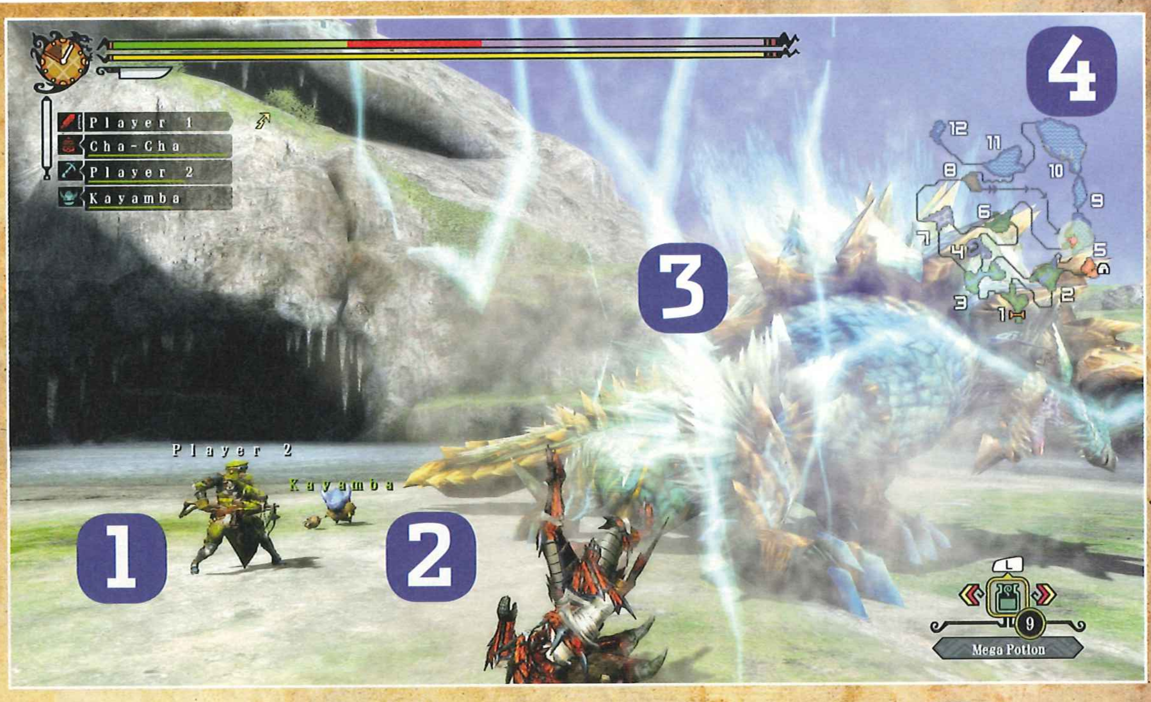
La versión de 3DS permitirá multijugador local para cuatro, o para tres 3DS más una Wii U.



Fijar la cámara en el enemigo permite un buen control sin el Circle Pad (aunque el juego es compatible con él).







1 Un jugador, un cazador
Diseñamos de cero a nuestro cazador y luego elegimos y mejoramos sus armas y armaduras entre miles de opciones. Cada cazador es único.

2 Acción en tiempo real
Las batallas son en tiempo real, y el arma elegida marca la forma de luchar. Tenlo en cuenta para crear equipos en el multijugador.

3 Bestias vivas
Uno de los grandes atractivos del juego es que cada bestia tiene sus costumbres y formas de ataque. Estúdialas si quieres tener éxito.

4 Distintos habitats
Llanuras, volcanes, montañas heladas, zonas sumbarinas... en cada escenario necesitarás objetos diferentes para cazar con garantías.

pecies de los monstruos ya conocidos, (en general más peligrosas y siempre con nuevos ataques) o **seis especies** completamente nuevas, incluido el jefe final del juego llamado **Guran-Miraosu** y del que aún no os vamos a desvelar nada. Y para cazarlas nos será muy útil una nueva opción de cámara que nos permite fijar al enemigo si pulsamos el botón L, algo que usaremos especialmente en 3DS, ya que en Wii U podremos mover la cámara con el segundo stick. Además, nuevas criaturas suponen nuevos materiales, lo que garantiza que fabricaremos armas y armaduras con ellos. Y, a medida que avancemos, encontraremos nuevos escenarios y sorpresas como la posibilidad de conseguir **un segundo Shakalaka**, llamado **Kayamba**, que se unirá a Cha-Cha para ayudarnos en tiempo real en las batallas controlado por la CPU.

Amigos a la caza

También desde el principio del juego podremos visitar **el Puerto de Tanija**, que sustituye a la ciudad Loc Lac como punto de encuentro de **los jugadores online**. Más bonito y de mayor tamaño, en él podremos comerciar con otros jugadores y formar nuestras partidas de caza para afrontar **las misiones multijugador** (online en Wii U y en red local en 3DS). La manera de comunicarnos aún no se ha confirmado, pero como mínimo tendremos chat de texto, que al parecer será compatible con teclados USB. En el Puerto de Tanija también disfrutaremos de los **eventos descargables** con los que aumentará aún más la duración del juego, alcanzando así la categoría de "juego infinito".

Dicho todo esto, sólo queda esperar un mes para comprar la versión que prefiramos, o las dos, y sumergirnos en el inmenso y profundísimo universo de Monster Hunter, capaz de atraparte como sólo lo consiguen los mejores.

El interfaz de la pantalla táctil será muy parecido al de Wii U. Permitirá manejar la cámara con una cruceta virtual.



Como es lógico, los gráficos de juego serán menos detallados, pero el 3D ofrecerá una profundidad fantástica.



El juego hará uso de StreetPass para intercambiar objetos, armas y perfiles de cazador con otros jugadores.

EL DATO

La historia es para 1 o 2 jugadores, y el resto de los modos son multijugador para 4 en red local

Wii U



7

Género **Acción**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
namcobandaigames.es



Argumento
Robots gigantes atacan la ciudad... ¡elige un tanque de tu hangar y lánzate a combatirlos a cañonazos! Puedes llamar a tus amigos para que te ayuden.

Tank! Tank! Tank!

Matando robots gigantes a cañonazos

Tan típicamente japonés como los samuráis o el sushi son los ataques de **monstruos gigantes** a desprevenidas urbes costeras. Pero, por fin, gracias a Wii U sabemos cómo detenerlos: con **tanques futuristas** fáciles de pilotar y con armamento lo suficientemente potente para derribar enemigos del tamaño de un rascacielos. Una propuesta que funcionó en **los salones recreativos** y que llega a Wii U con la misma baza de la versión arcade: su multijugador local tamaño XXL.

Apunta, dispara y corre

El **modo Historia** de Tank! Tank! Tank! puede jugarse en solitario o a dobles, con un jugador controlando un tanque en la tele con un mando de Wii y otro jugando en la pantalla del Wii U Gamepad. Así afrontamos **36 misiones**, todas con un mismo objetivo: acabar en tiempo limitado con los monstruos que invaden el escenario. Puede ser una sola criatura gigantesca o una horda de bichos más pequeños, pero siempre son **bestias mecánicas peligrosas**. Y para darles su merecido, pilotamos un tanque con **un control peculiar**: tanto su desplazamiento como el movimiento de la torreta se hacen con el stick izquierdo. Pulsando a los lados gira el tanque, mientras que con las diagonales superiores lo hace la torreta... así que no

Y tú, ¿qué tanque quieres pilotar?

A medida que ganas medallas en el modo Historia, se van desbloqueando tanques. Hay 20 en total, de 5 tipos (pesados, rápidos, maniobrables...). Cada tanque tiene dos armas propias que se activan al recoger items en el escenario. Para lograr el último tanque necesitas 483 medallas: es decir, completar 483 misiones... y sólo hay 36 distintas, con lo que tendrás que repetirlas.









ROBOTS GIGANTES con el aspecto de animales y bestias fantásticas son los titánicos enemigos.

CONTADOR DE TIEMPO: si llega a cero, morimos. La puntuación de la misión depende de lo rápido que la superemos.

No hay enemigo pequeño...

...pero no son tan duros como parecen. Muchas veces el reto no es acabar con los robots, sino hacerlo rápido.

Eres un monstruo

En concreto, un gorila robot gigante. En el modo My Kong, el jugador con el Wii U Gamepad pasa a controlar a esta mala bestia e intenta aplastar a los tanques controlados con mandos de Wii por los otros jugadores. ¡Mola bastante!





podemos movernos y apuntar a la vez. Pero como **la puntería es semiautomática** y el punto de mira se ajusta al enemigo cercano, las partidas se convierten en una frenesí en el que disparamos sin parar, sin preocuparnos demasiado de apuntar y solo teniendo un poco de cuidado para esquivar al enemigo. Una **mecánica sencilla** que garantiza diversión al principio, pero a la que le falta **profundidad a medio plazo**. Y, encima, el modo Historia nos obliga a repetir las misiones con tanques distintos para ganar medallas, que a su vez desbloquean tanques, con los que de nuevo repetimos misiones... Una experiencia alargada artificialmente.

Multijugador al rescate

Menos mal que el **multijugador local para 4 jugadores** (tres en la tele a pantalla partida y uno en la pantalla del gamepad), añade algo del color que le falta a la Historia. Hay **dos modos Vs.** en los que luchamos contra tanques controlados por nuestros amigos, presumiblemente más listos que los monstruos que maneja la CPU. Y después está **el modo My Kong**, en el que un jugador maneja un gorila robot con el objetivo de aplastar a los tanques. Así que, aunque sea muy simple tanto en mecánica como en calidad gráfica, Tank! Tank! Tank! **entretiene en compañía**. Y es que, si no te gustan las batallas contra monstruos gigantes aunque sea sólo un poquito, es que no tienes corazón.

ESQUIVA Y DISPARA COMO SI NO HUBIERA MAÑANA: ESTO ES ACCIÓN DIRECTA

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★☆☆☆
Las criaturas molan, pero los escenarios son simplísimos, dignos de hace un par de generaciones.

Diversión ★★☆☆
Apunta, dispara, y diviértete... aunque el modo Historia se hace pronto repetitivo.

Multijugador ★★★☆
Los modos para hasta 4 jugadores acuden al rescate. En su faceta de "party game", el juego entretiene.

Duración ★★★☆
El modo historia dura bastantes horas... a base de ser repetitivo. El multijugador sí añade interés.

Lo mejor y lo peor

Junto a tres amigos, asegura ratos de acción directa, desenfrenada y sin complejos.

La sencillez de su mecánica hace que, jugando solo, pierda pronto mucho interés.

Nuestra opinión

Peleas a cañonazos con tus amigos

Como buena conversión de una máquina recreativa, Tank! Tank! Tank! ofrece acción arcade directa, que se desinfla pronto jugando en solitario por su repetitivo modo Historia, pero que aguanta bien el tipo en el multijugador.

Te gustará...

Más que...

Game Party Champions

Menos que...
Sonic & All-Stars Racing Transformed

Total

70

Nintendo eShop





Género **Acción**
Compañía **Shin'en**
Jugadores **1-2**
Precio **9,99 €**
nanoassaultgame.com



Argumento
El virus Nanosray se está multiplicando, pero hay una manera de detenerlo: una nave viajará hasta cada célula infectada para acabar con todas las formas mutantes del virus.

EL DATO
Hay 16 fases agrupadas en cuatro zonas. La última fase de cada zona es una batalla con un jefe final



Los bichos que infectan las células están basados en microorganismos reales. Da "cosa" verlos en HD...





Nano Assault Neo

El mejor antivirus del mundo es una nave microscópica

Shin'en Multimedia lleva desde 2005 "infectando" las consolas portátiles de Nintendo con el peligroso virus **Nanosray**. Pero ahora, por primera vez, su saga de juegos de disparos llega a una consola de sobremesa con este Nano Assault Neo, en el que viajaremos hasta las **células infectadas** para destruir todas las formas mutantes del virus con una nave de cómodo control: con un stick nos desplazamos y con el otro disparamos en la dirección hacia la que pulsamos.

Regeneración celular

Cada nivel es una célula de forma irregular y tú navegas por su superficie acabando con todo microbicho viviente. Cuando has dado cuenta del 90%, se abre una salida hacia la siguiente célula. **La acción es muy intensa**, y como nuestra nave resiste tres impactos antes de perder una vida, tenemos un margen para fallar que no existe en los juegos de "un toque y muerto". Al final de cada nivel compramos vidas y armas (las mejores son **los cañones satélite**: puedes llevar 4 y cambiar su posición en la pantalla táctil).

Hasta aquí, nada muy novedoso. Pero donde Nano Assault encuentra su personalidad es en **la irregular orografía celular**: hay que evitar quedar encerrados por los obstáculos de sus rugosas y variadas superficies o, mejor aún, usarlos para contener a los enemigos. El aspecto gráfico es muy detallado (algunos bichos hasta dan grima), así que estaríamos ante un imprescindible... si no fuera por su duración. Sólo tiene **16 niveles** que te pasas en unos tres minutos cada uno. Hay diversos modos de juego, incluidas las **partidas locales a dobles** en las que un jugador juega en la TV con mando de Wii y el otro en la pantalla del Wii U Gamepad. Y los niveles están pensados para que los repitas mejorando tu puntuación (y subiendo en los rankings online). Sin embargo, el sistema de multiplicadores de puntos, basado en destruir enemigos de forma consecutiva, no funciona: el multiplicador vuelve a uno en décimas de segundo y es casi imposible subirlo, lo cual resta incentivos para mejorar. Así que Nano Assault **es un buen pero corto shooter**, aunque su ajustado precio lo convierte en una opción si te gusta el género.

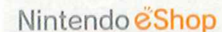
Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★☆☆☆

Valoración
Nano Assault es un shooter intenso, vistoso y con una conseguida y única ambientación microscópica... ¡pero se hace muy, muy corto!

Total 75







12

Género **Acción**
Compañía **Shanblue Int.**
Jugadores **1-4**
Precio **1000 Points / 10 €**
www.shanblue.com



Argumento
Los vampiros le chupaban la sangre a los zombis viejitos, y los zombis se comían a los vampiros que morían... Pero el equilibrio se ha roto y toca detener a los zombis furibundos.



Crystal Vampires siempre tiene la pantalla más llena de zombis de lo que te gustaría.





EL DATO
Prepárate a liquidar zombis a lo largo de 15 niveles y en cuatro modos multijugador distintos

Vampire Crystals

En Creepyland, vampiros y zombis convivían páficamente...

Los estudios españoles tienen desde hace tiempo un intenso romance con los zombis, los vampiros y el mundo de los "no-muertos" en general. Este Vampire Crystals del estudio valenciano Shanblue Interactive, que ha llegado a WiiWare a principios de este año, es un **juego de tiros y muertos vivientes** que nos recuerda una receta que ya tuvo éxito en títulos como **Zombie Panic in Wonderland** o **Little Red Riding Hood Zombie BBQ**. En esta ocasión, cambia la fórmula de 'shooter gallery' por los disparos en perspectiva cenital, pero el resultado es el mismo: **una buena ensalada de tiros**.

Chupasangres a tope

En Vampire Crystals viajamos a Creepyland, donde vampiros y zombis han puesto punto final a su idílica relación. Y nosotros tomamos el control de un chupasangres **armado con una ametralladora** que mide lo mismo que él. Nos plantamos en un escenario en el que zombis, espíritus y otras criaturas espeluznantes salen como setas, y **apretamos el gatillo** para no volver a soltarlo en toda la partida.

En cada pantalla tenemos que acabar con un número determinado de zombis y **conseguir un número de cristales** cada vez mayor. Existen ítems para modificar nuestros disparos (lo típico: ensanchar el chorro de balas, congelar al enemigo...), para recuperar vida, para ganar tiempo, para destrozar a todos los enemigos que tengamos alrededor o para rodearnos de cuchillos que dañan al enemigo al contacto. Otros objetos, en cambio, están para confundirnos y dañarnos.

Vampire Crystals no es un juego de grandes ideas: la estética no se sale del estilo 'cartoon' que ya habíamos visto en Zombie Panic, pero que está muy bien resuelta; los escenarios tampoco son originales, pero se aprecian bastante correctos y lucen un estilo colorista y atractivo que los diferencia a unos de otros; y el arsenal no es demasiado amplio. En conjunto lo que tenemos es un **arcade simpático y divertido**, con un buen nivel de dificultad y un gran multijugador. Y con protagonistas de plena actualidad: vampiros contra zombis.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
No te va a sorprender por su planteamiento revolucionario, pero es un título divertido y con un buen multijugador. Y se juega en Wii o Wii U.

Total **86**

Nintendo eShop





Género **Puzle**
Compañía **Curve Studios**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

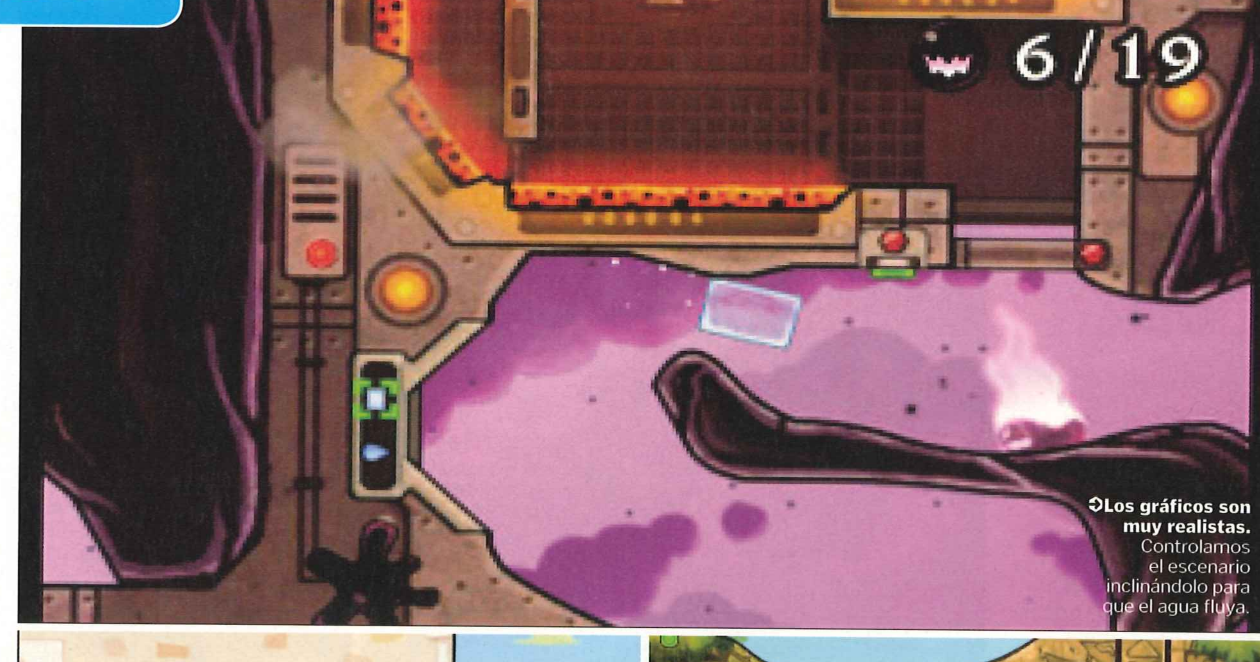


Argumento

Fluvio, una gota de agua, ayuda a un mago a limpiar su libro de magia negra. Y esto se hace aprovechando las posibilidades de los sensores giroscópicos de la 3DS.



DESCÁRGATE
el juego de la eShop



Los gráficos son muy realistas. Controlamos el escenario inclinándolo para que el agua fluya.





Hydroventure Spin Cycle

Dale una vuelta a tu 3DS... para controlar al espíritu del agua

EL DATO
Debes guiar a Fluvio a través de 60 enrevesados niveles, girando la consola para hacer rotar el mundo

Jugar con el agua tiene algo que nos hipnotiza desde niños. El agua, además de dos partículas de hidrógeno y una de oxígeno, es un juguete. Tal vez esta fascinación infantil es la culpable de que los videojuegos basados en **físicas de fluidos** conecten tan bien con el jugador. Es sencillo comprender cómo reacciona el líquido a nuestros movimientos, y al mismo tiempo es difícil de controlar.

Con una buena base

Hydroventure de WiiWare fue uno de esos juegos. La magia estaba en controlar el escenario: lo inclinábamos hacia los lados para que el agua fluyera hacia su destino, a través de bombas, molinos y túneles, como gas o hielo. El resultado era una clase de Conocimiento del Medio involuntaria y terriblemente divertida. En Spin Cycle, la secuela para 3DS, lo esencial de los puzles no cambia. La física y la química de Hydroventure se quedan como estaban, con algunos añadidos. Los nuevos escenarios tienen menos encanto, pero no es grave.

En el primer Hydroventure los controlábamos con el mando de Wii. En Spin Cycle hacemos esto mismo pero con la portátil en la mano. Y cambia todo, porque **la consola pasa a ser un recipiente**, una especie de botella de agua con botones. El resultado es magnético: el simple hecho de girar la consola entre las manos para mover el agua ya **es divertido por sí solo**. Pero donde se luce es cuando podemos girar 360 grados la 3DS, ahí el efecto es bestial. Quizá Hydroventure podría haber sido mejor y se nota que sus creadores han tirado por lo fácil en algunos apartados del juego, como el diseño de los niveles, pero no eso quita para que sea una de las ofertas más interesantes de la eShop de 3DS.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
El control es lo que le da interés al juego: la sensación de manejar la consola como si fuera un recipiente de agua es estupenda.

Total **70**



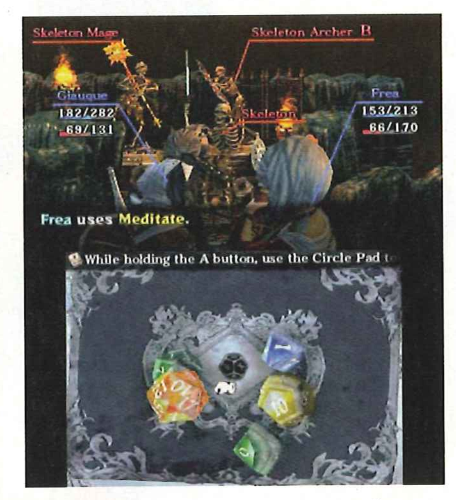
Nintendo eShop

Género RPG **Compañía** Level 5 **Jug.** 1 **Precio** 7,99€ **Edad** +7

Crimson Shroud

Level 5 homenajea a los RPG de tablero







Qué pasaría si el rol japonés le hiciese un homenaje a **Dragones y Mazmorras**? La respuesta es Crimson Shroud. Este título de **Level 5** es una reverencia a los juegos de rol de tablero, con tiradas de dados, figurillas con peana, mapas y **muchísimo texto** que representa la voz del 'Máster'. El resultado es extraño: el desarrollo es tan estricto como los juegos japoneses y el jugador tiene **poca capacidad de decisión**, pero logra imitar la sensación física de estar jugando al rol de toda la vida con lápiz y boli.

Lo mejor del juego es el **sistema de combate**: flexible, complejo, con muchas cifras, dos acciones por turno, tiradas de dados esporádicas y combos. Se pueden lanzar dados para mejorar el daño, las posibilidades de acierto o la efectividad de un hechizo en cualquier momento durante el combate. También pueden usarse para aumentar el número de objetos que recogemos del botín. Los protagonistas (guerrero, arquero y bruja) no suben de nivel, pero obtienen habilidades nuevas al final de los combates y modifican sus estadísticas con los objetos que recogen. En resumen: una gozada de peleas, pero esencialmente japonesas.

Valoración
Tiene toneladas de texto, pero consigue un retrato bonito del rol de tablero y tiene un buen sistema de combate.

Total 70

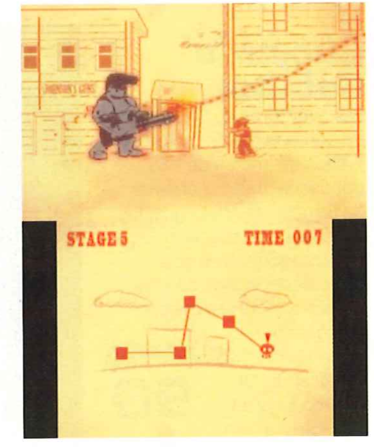
Nintendo eShop

Género Plataformas **Compañía** Hörberg **Jug.** 1 **Precio** 1,99 € **Edad** +12

Gunman Clive

Este juego 'indie' es un **plataformas** que ya ha saboreado el éxito en dispositivos móviles y ahora llega a la 3DS. Ofrece 20 niveles de plataformas y acción a la 'antigua' usanza, con una **estética de dibujo animado** muy bien plasmada y 3D excepcionalmente integradas. A pesar de los tres niveles de dificultad y la posibilidad de elegir dos personajes, el juego se hace corto. Pero su peculiar estilo, rejugabilidad y precio, lo convierten en una descarga recomendable.

Total 75



Nintendo eShop

Género Plataformas **Compañía** Endgame Studios **Jug.** 1 **Precio** 7,99 € **Edad** +12

Fractured Soul

Este título de **plataformas se juega en las dos pantallas** de 3DS a la vez: un solo personaje, pero dos pantallas y **dos escenarios distintos** al mismo tiempo. En cada pantalla hay físicas y condiciones distintas que complican la tarea de atravesar a saltos unos niveles bien diseñados -hay alrededor de 30, divididos en cinco zonas- y con buen nivel de dificultad.

Su presentación de la vieja escuela lo sitúan a la altura de otros plataformas de la eShop como Mutant.

Total 80

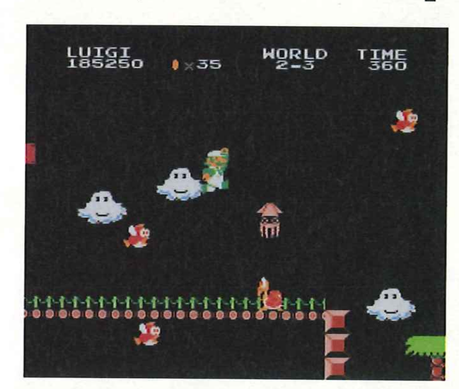


Nintendo eShop

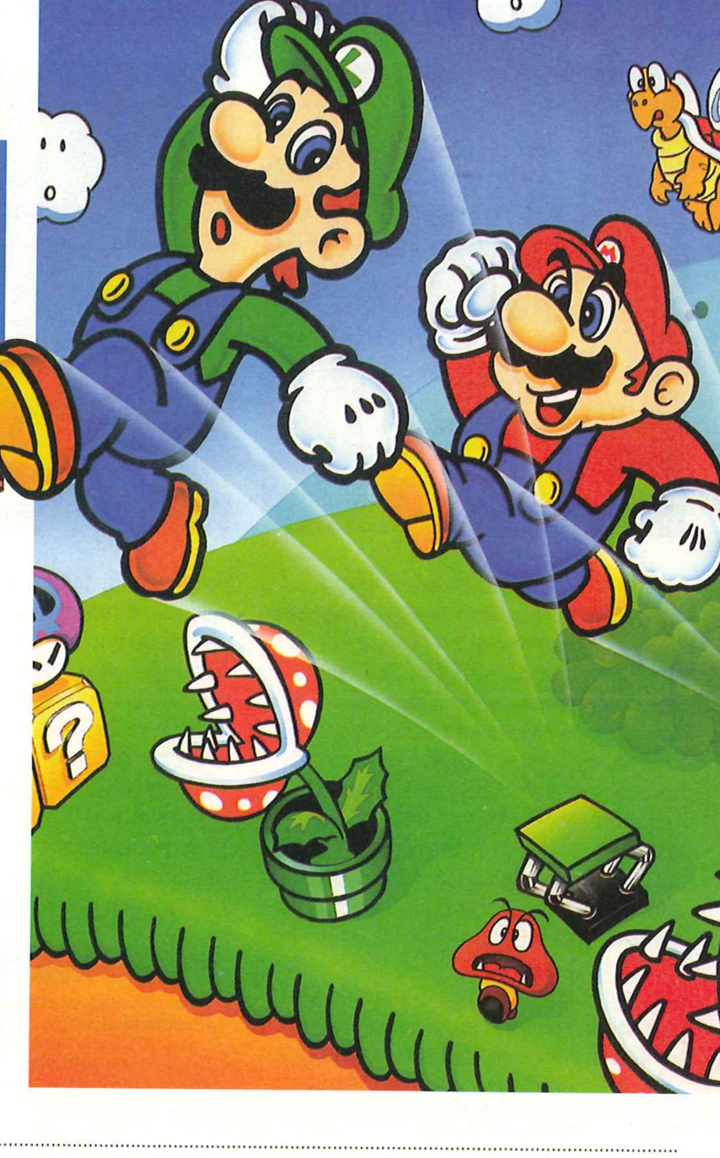
Género Plataformas **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 4,99€ **Edad** +3

Super Mario Bros. The Lost Levels

El desafío definitivo para los fans de Mario







Lo que nosotros conocemos como **Super Mario Bros. 2** es en realidad una adaptación americana de otro videojuego: la verdadera secuela del Mario de 1985 solo salió en Japón y llegó años más tarde a Occidente como Super Mario Bros.: The Lost Levels. ¿Por qué hicieron esto? Porque The Lost Levels tiene una dificultad tan disparatada que preferían no venderlo. Solo hace falta jugar el primer nivel para darse cuenta.

Más que una secuela, The Lost Levels es un 'doble' del Super Mario Bros. original. Los juegos son **prácticamente idénticos en mecánica**, ni siquiera hay power-ups diferentes (en el segundo juego introducen el champiñón venenoso), así que lo único que cambia es el diseño de los niveles. Olvídate del clásico primer paseo por el Reino Champiñón en el 1-1 o de conseguir alguna vida fácilmente. El juego no te va a regalar nada.

Porque está pensado y programado para **ser difícil.** De hecho, todos los elementos de Super Mario Bros. se arrodillan ante la dificultad y hacen lo que les pida para conseguir desesperar al jugador cada pocos segundos. Por ese motivo, muchos de los escenarios son más inverosímiles de lo habitual: lo único que intentan es darte una bofetada en toda la cara y que vuelvas a por otra.

Valoración	Total
El original de NES nunca se exportó a Occidente, así que es momento de disfrutarlo... si la dificultad te lo permite.	85

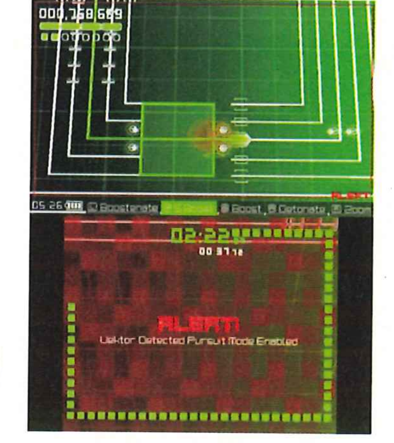
Nintendo eShop

Género Arcade **Compañía** Nnooo **Jug.** 1
Precio 4,99 € **Edad** +3

EscapeVektor

Tras su irrupción en Wiiware, el estudio Nnooo pone en juego cuatro nuevos episodios de este puzle basado en gráficos vectoriales. EscapeVektor se inspira en Pacman para componer laberintos que debemos recorrer con un vector. En lugar de devorar pelotillas blancas, hay que **teñir todos los pasillos** pasando por ellos al menos una vez mientras evitamos chocar contra los enemigos. Las habilidades que va adquiriendo el vector le dan variedad, pero los textos de pantalla ralentizan el juego excesivamente.

Total 65



Nintendo eShop

Género Plataformas **Compañía** Capcom
Jug. 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Ghosts 'n' Goblins

Las aventuras de Sir Arthur no son uno de los mejores juegos de acción de NES por casualidad. Su arsenal de armas, los enemigos, los escenarios, el plataformeo y su protagonista en calzoncillos destrozando zombis siguen en forma y divierten igual que lo hacían hace más de 20 años. **Un clásico imprescindible.**

Total 90



Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA
Director

1. Nintendo Land
2. New Super Mario Bros. U
3. El Profesor Layton y la Máscara...
4. FIFA 13
5. Call of Duty Black Ops 2





ROBERTO ANDERSON
Colaborador

1. New Super Mario Bros. U
2. Assassin´sCreedIII
3. Layton: la Máscara de los Prodigios
4. Trine 2
5. Nintendo Land





RUBÉN GUZMÁN
Redactor

1. Trine 2
2. Mass Effect III
3. Little Inferno
4. Nano Assault Neo
5. Fractured Souls

Wii



Si ya tienes Wii U, recuerda que el catalogazo de Wii es compatible.

Nombre	Número	Nota
Anima Ark of Sinner (WiiWare)	225	71
Amazing Spider-Man	237	70
Batman el Intrépido Batman	215	86
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	218	92
Call of Duty Modern Warfare 3	230	93
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**

Vuelve Mickey, pero esta vez no está sólo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	**218**	**94**

Una obra cumbre de las plataformas 2D. Donkey y Diddy en un juego difícil, retador, precioso y genial. Se puede jugar a dobles.

Nombre	Número	Nota
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FInal Fantasy The Crystal Bearers	207	87
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Jam City Rollergirls (WiiWare)	230	62
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86

Nombre	Número	Nota
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
MySims Skyheroes	217	75
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**

Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.

Nombre	Número	Nota
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Red Steel 2	209	86
Rock Band 3	218	92
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**



Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?

Nombre	Número	Nota
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Dimensions	215	84
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**



El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Top Spin 4	221	85

Nombre	Número	Nota
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**



El origen de la saga en el Zelda más grande y profundo. El mando y el nuchuk se convierten en tu espada y el escudo en esta obra maestra.

Nombre	Número	Nota
Zombi Panic in Wonderland	222	4/4

Wii U

La nueva consola de Nintendo tiene ya un buen puñado de juegos de calidad.

Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Chasing Aurora (eShop)	243	79
Call of Duty Black Ops 2	**242**	**93**



El rey de los juegos bélicos lo tiene todo: calidad gráfica, una campaña para un jugador muy cinematográfica y el mejor multijugador que existe.

Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un multijugador supremo.

Ninja Gaiden III Razor's Egde	243	70
Nintendo Land	242	90
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	243	82
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Tank! Tank Tank!	244	70
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
ZombiU	**242**	**85**



El juego más terrorífico de los últimos tiempos. Londres ha sido invadido por los zombis y tu te enfrentas a la experiencia de supervivencia definitiva.

Nuevas entradas del mes

- **Vampyre Crystals**, zombis contra vampiros en Wii.
- Tank! Tank! Tank!, el arcade más arcade de Wii U.
- **Fractured Soul**, acción simultánea a doble pantalla.
- Hydroventure Spin Cycle da que pensar en 3DS.
- **Nano Assault Neo**, un juego de naves... microscópicas.

3DS



2013 empieza tranquilo, pero atención porque será el mejor año de 3DS.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Asphalt 3D	223	79
Battle of the Elements (DSiWare)	234	70
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Cave Story 3D	230	89
Colors! 3D	235	90
Crinsom Shroud (eShop)	224	70
Crush 3D	231	79
Dead or Alive Dimensions	**223**	**89**
 Una versión especial que recupera los luchadores y argumentos de las cuatro primeras entregas de la saga. Lucha completamente en 3D, accesible y vibrante... y con modo online.		
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Dragon Quest VI (DS)	223	85
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms	230	70
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Heroes of Ruin	**236**	**88**
Crea a tu personaje y recorre, en solitario o con otros tres amigos, mazmorras llenas de monstruos. Un juego de acción y rol estilo 'Diablo' muy profundo y con retos descargables.		
Hydroventure Spin Cycle	244	70
I must Run (DSi Ware)	236	70
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus Uprising	**232**	**95**
 El ángel Pit protagoniza uno de los juegos de acción más profundos y originales de los últimos años. Elige entre cientos de armas, tanto en la campaña para un jugador como online.		

Nombre	Número	Nota
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Okamiden (DS)	221	90
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Star	**242**	**93**
Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.		
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85

Nombre	Número	Nota
Pyramids (eShop)	230	70
Rabbids 3D	222	80
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic Generations	229	90
SpeedThru Potzol's Puzzle (eShop)	234	70
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
Splinter Cell 3D	222	74
Sports Island 3D	225	69
StarFox 64 3D	**227**	**91**
Fue uno de los grandes en Nintendo 64, y vuelve a serlo en 3DS. Fox McCloud recorre la galaxia para detener al malvado Andross en un arcade de naves 3D espectacular y frenético.		
Steel Diver	223	79
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time	**224**	**96**
Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más.		
Zen Pinball (eShop)	231	75
Zombi Slayer Diox (eShop)	238	65

TOP 10
JUEGOS PARA DESCARGAR


1 Trine 2 (Wii U)


2 Vampyre Crystals (Wii)


3 Little Inferno (Wii U)


4 La-Mulana (Wii)


5 Liberation Maiden (3DS)


6 Fallblox (3DS)


7 Fractured Soul (3DS)



8 Dillon's Rolling (3DS)


9 Shantae Risky Revenge (DS)


10 Mighty Switch Force (Wii U)

Así nació... Mega Man

En su 25 cumpleaños, revivimos cómo se gestó el personaje e investigamos por qué sus juegos son tan endiabladamente difíciles.



+info

Se considera a **Keiji Inafune** (en la foto) el creador del personaje, pero él mismo ha destacado que su mentor en Capcom, **Akira Kitamura**, ya había elaborado los primeros diseños de los protagonistas antes de que se iniciase el desarrollo.

A principios del siglo XXI estamos y el único robot que hemos visto ha sido el de la NES, R.O.B. Pero el caso es que en estos años transcurre el argumento de la saga Mega Man, que acaba de cumplir un cuarto de siglo. Y para hablar de Mega Man hay que hablar de su creador: **Keiji Inafune**.

Los primeros trabajos de Inafune como diseñador en la industria del videojuego se remontan a 1987, cuando llega a Capcom con 22 años y recién graduado. Allí se estrenó haciendo ilustraciones para **el Street Fighter original**. Capcom quería desarrollar franquicias para consolas domésticas, y el siguiente proyecto al que asignaron a Inafune fue un juego para la NES. Su protagonista, el androide que dio nombre al juego y a la saga, se llamaba **Rockman**, aunque también se barajaron nombres como Mighty Kid o Rainbow Man (por eso de que su armadura cambia de color dependiendo de la habilidad seleccionada). **Capcom América** cambió el nombre por Mega Man y así le conocemos, aunque los nipones siguen con el nombre original.

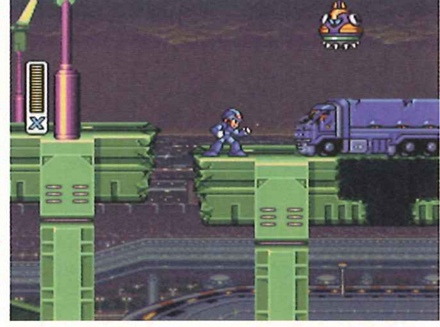
Ciencia-ficción de 8 bits

El equipo de desarrollo del primer Rock... Mega Man apenas constaba de seis personas. Inafune (que en los créditos firma como **INAFKING**) trabajó en el diseño de personajes, sprites, logotipos... ¡y hasta del manual de instrucciones! Sus influencias fueron **el manga y anime japonés**, ya que la historia del doctor que crea un androide con aspecto de niño y capacidad de sentir recuerda al legendario **Astro Boy** de Osamu Tezuka. Y en el anime **Neo-Human Casshern** el protagonista tenía un perro robótico que podía transformarse en distintos vehículos (como Rush, el perrobot de Mega Man desde la tercera entrega). El **color azul** de la armadura del héroe se debe a que los tonos azulados eran mayoría en la paleta de colores de la NES y permitían un diseño más detallado.

Mega Man tenía que derrotar a **seis Robot Masters**, también creados por el Dr. Light pero a los que el envidioso Dr. Wily ha reprogramado para hacer el mal. Todas las fases estaban disponibles desde el inicio y podíamos afrontarlas en cualquier orden, teniendo en cuenta que cada jefe es vulnerable al arma que obtenemos de otro jefe concreto. Un sistema **piedra-papel-tijeras** que se ha convertido en una de las señas de identidad de la franquicia. Y claro, el juego gustó... pero Capcom condicionó el desarrollo de una segunda parte a que el equipo de



Su gran dificultad y el poder jugar los niveles en cualquier orden eran señas del primer Mega Man.



Con Mega Man X la saga se reinventó en Super Nintendo, con una mecánica más moderna.

Spin-offs de Mega Man

Hay más spin-offs que entregas principales de la saga Mega Man! La mayoría son para GBA, como los cuatro Mega Man Zero, con Zero como prota, o los Battle Network, una serie de RPG con toques de estrategia. Nintendo DS también recibió Mega Man ZX y Star Force. Pero el más curioso es Mega Man Soccer para SNES.



Personajes principales

Menuda cadena de montaje la de los doctores Light y Wily. Desarrollados para ayudar al ser humano a realizar tareas peligrosas, la lista de Robot Masters crece en cada entrega. Y aparte están los Mavericks de la saga X y todos los spin-offs. Repasa el perfil de algunos de los personajes que no hay que perderse.



Mega Man
Robot con una I. A. tan avanzada que parece natural. Puede tomar decisiones... y ha elegido luchar por la justicia.

Dr. Thomas Light
Científico que creó a los Robot Masters, androides para ayudar a la humanidad. Entre ellos, Mega Man.

Dr. Albert Wily
Fue compañero del Dr. Light, pero la envidia le llevó a reprogramar los Robot Masters para hacer el mal. Su aspecto se inspira en Einstein.



Cut Man
Un Robot Master con unas tijeras en la cabeza es algo memorable. Experto en el lanzamiento de cuchillas.



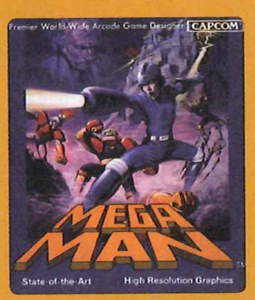
Inafune terminase antes otros proyectos. Finalmente, en 1988, **Mega Man 2** incluyó muchas características que se quedaron fuera del primero por falta de tiempo: más Robot Masters, ítems, passwords para poder guardar la partida y una banda sonora casi tan memorable como su dificultad. El propio diseñador afirma que es su entrega favorita, algo en lo que los fans suelen coincidir. Fue un éxito y Capcom decidió que la saga bien merecía una entrega anual Así, salieron **Mega Man 3, 4, 5 y 6 para NES** en los años sucesivos, aparte de varias entregas para la portátil Game Boy.



Mega Man 64 fue el intento, no continuado, de llevar al personaje a los mundos en tres dimensiones.

Clasicazos

Mega Man ha vivido docenas de aventuras, pero algunas se nos han quedado grabadas por sus jefes, los poderes que conseguíamos, su música, su dificultad (eso sí que es inolvidable)... Una pista: las mejores entregas suelen tener las carátulas más feas.



Mega Man (NES, 1987)

Mega Man 2 (NES, 1988)



Mega Man X (SNES, 1993)



Mega Man Zero 3 (GBA, 2004)

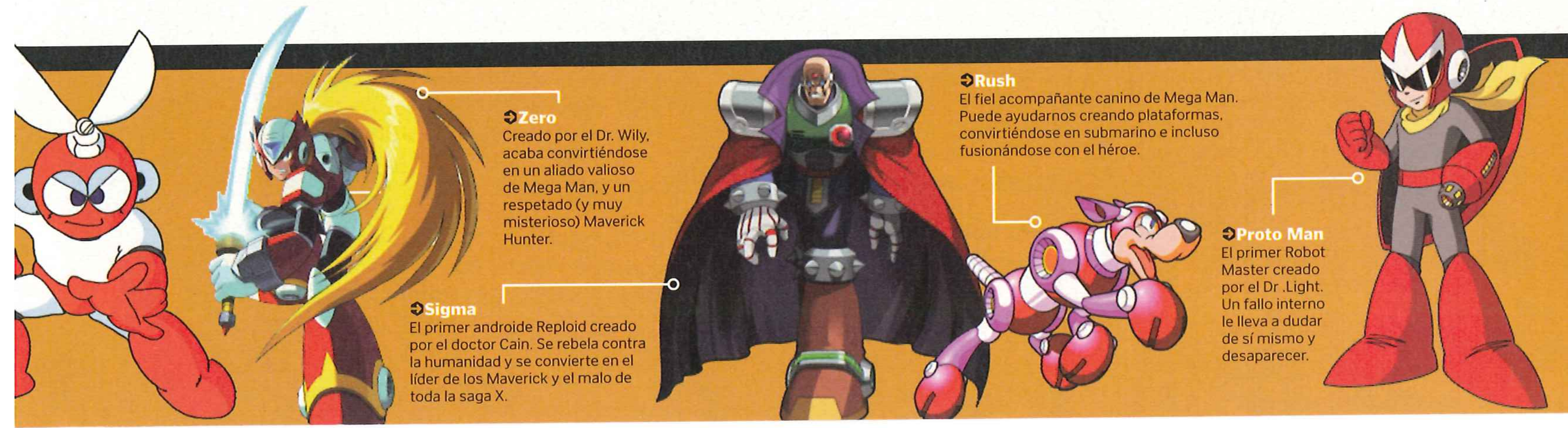
MEGA MAN 9 nos sorprendió en 2008. Con este juego descargable (está disponible en WiiWare) volvía en plena era HD a la estética 8 bits y a la dificultad endiablada. Mega Man 10 repitió jugada en 2010 con igual éxito.



LOS 8 Y LOS 16 BITS FUERON LA EDAD DORADA DE UN PERSONAJE QUE COMPLE 25 AÑOS

Cambios en SNES

El primer Mega Man de SNES, el 7, siguió el esquema de los anteriores, pero la franquicia ya denotaba cansancio. La cosa cambio Mega Man X, que supuso **la evolución que necesitaba** la franquicia, con una historia que transcurre 100 años después y un nuevo prota: **X**, la creación definitiva del Dr. Light antes de su muerte. **X** es mucho más ágil que el Mega Man clásico (puede escalar en paredes, esprintar...) y tiene nuevos enemigos a los que derrotar, como es tradición, en el orden que queramos (o podamos): los Mavericks. Fueron los años dorados de Mega Man, porque nunca ha acabado de cogerle el truco a las 3D, como en **Mega Man 64**, sólo correcto. De hecho el personaje regresó al estilo "ochobitero" con Mega Man 9 y 10 para WiiWare tras probar otros géneros en un montón de spin-offs. Más **de 100 juegos**, casi **30 millones de copias vendidas** y alguna carátula horripilante después, Inafune abandonó Capcom en 2010 buscando "empezar de cero" y la saga permanece en hibernación, esperando a que el héroe azul despierte por su aniversario para vivir nuevas aventuras.



Zero
Creado por el Dr. Wily, acaba convirtiéndose en un aliado valioso de Mega Man, y un respetado (y muy misterioso) Maverick Hunter.

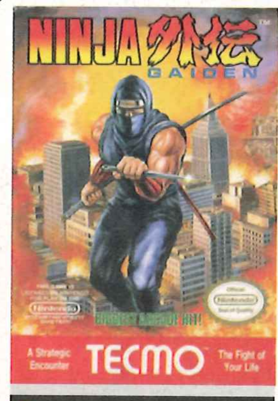
Sigma
El primer androide Reploid creado por el doctor Cain. Se rebela contra la humanidad y se convierte en el líder de los Maverick y el malo de toda la saga X.

Rush
El fiel acompañante canino de Mega Man. Puede ayudarnos creando plataformas, convirtiéndose en submarino e incluso fusionándose con el héroe.

Proto Man
El primer Robot Master creado por el Dr .Light. Un fallo interno le lleva a dudar de sí mismo y desaparecer.



Ryu Hayabusa lleva 25 años demostrando que ser el ninja definitivo es duro, difícil... ¡pero muy divertido!



- Acción / Plataformas
- Tecmo
- NES
- 1998
- 8.990 pts (54€)
- 1 jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Una aventura mayúscula, que te engancha por su gráficos y notables dosis de acción.
NOTA: 3/4



Los gráficos apenas sobresalían por encima de la media. Era el encanto con el que se presentaban lo que les convertía en especiales.

En cada acto la ambientación variaba, con Ryu corriendo y saltando en callejones, ríos, castillos, bases secretas...






Ninja Gaiden

La senda del ninja comenzó en un juego mítico por su dificultad

Editado en Japón en 1988 para NES (y publicado con el título **Shadow Warriors** en Europa tres años después) Ninja Gaiden es el primer episodio de una trilogía de TECMO cuyo legado llega hasta hoy (incluida Wii U). Estaba inspirado en la recreativa del mismo nombre, pero añadía a **la acción 2D** un mayor componente plataformero... además de una dificultad extrema.

Ninjas y demonios

Ninja Gaiden presentó un logrado argumento místico acompañado con resultonas escenas de estilo anime que hilvanaban la historia, precursoras de las cinemáticas de los juegos hoy en día. El ninja **Ryu Hayabusa** debía hacer frente a hordas de furiosos enemigos, descubrir el destino de su padre y **luchar contra demonios** superando duros obstáculos y retos. Ninja Gaiden es hijo de una época en la que la insistencia y habilidad se premiaba sobre todo lo demás; cuando los **"continues"** y los **"power ups"** se contaban con los dedos de una mano y perder una vida ante el jefe de fase suponía rehacer el camino completo.

Los 8 bits de NES daban para recrear tanto lúgubres callejones como selvas amazónicas o fortalezas secretas. La música, efectiva y machacona, ponía la guinda de esta trepidante producción, ya que animaba a continuar la aventura cuando la **dificultad** se volvía **imposible.** Junto con los Castlevania originales y los Megaman de 8 Bits, la serie Ninja Gaiden puede presumir de ser una de las más difíciles a las que ha podido enfrentarse cualquier jugón del planeta.

Legado retro e histórico

El éxito de esta entrega propició la aparición de **dos aventuras más en NES**, las cuales mejoraron tanto en control



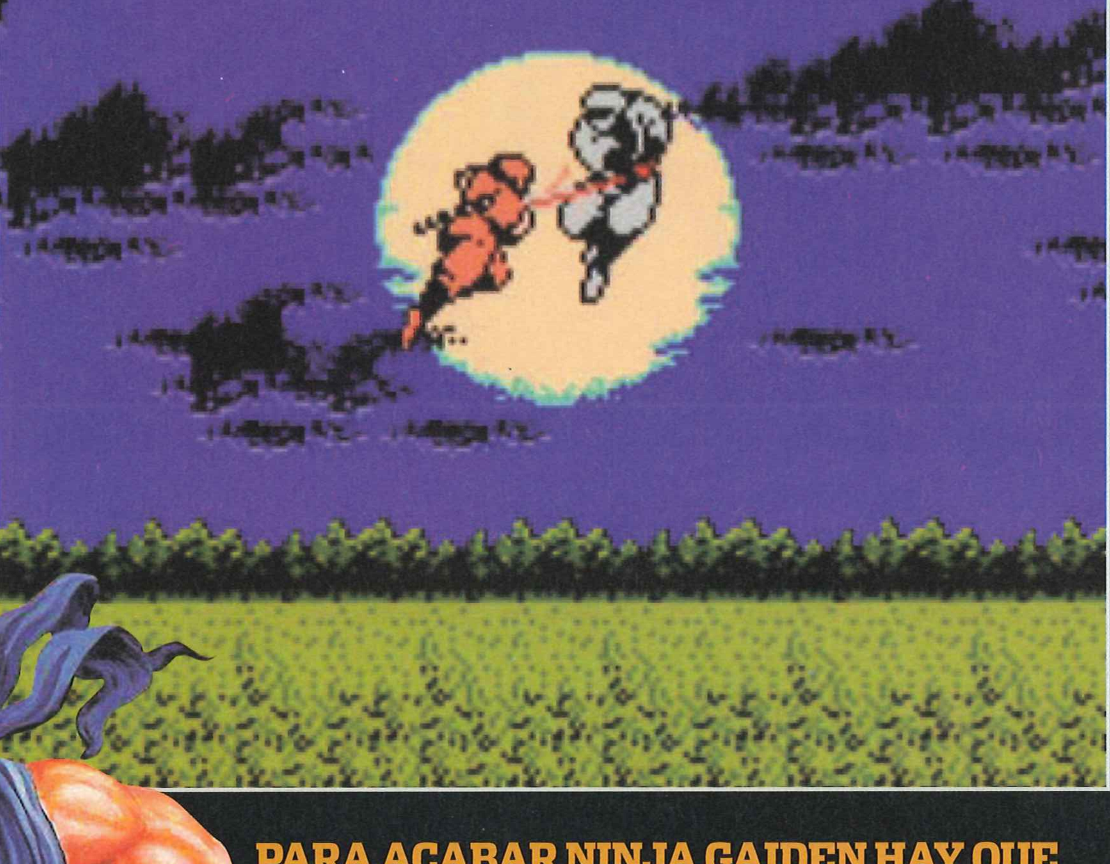


Los power ups aparecen a lo largo del juego y con ellos se mejoran las habilidades. Pero al perder una vida te quedabas sin nada.

Poblados de enemigos con rutinas de acoso y derribo, los niveles obligan a buscar recovecos para protegerse y saltar con suma precisión.

Antes de las escenas de vídeo...

La historia se muestra desde el inicio con secuencias animadas de aroma oriental inconfundible. Gracias a ellas y a los textos de apoyo el jugador profundizaba en la trama y empatizaba con los protagonistas, personajes con entidad y personalidad propia. Sus secuencias de anime son de lo más celebrado por los fans de la serie.



PARA ACABAR NINJA GAIDEN HAY QUE TENER REFLEJOS Y PACIENCIA DE NINJA

como en gráficos y potencia (la tercera parte muestra diferentes planos de scroll lateral en casi todas sus fases) pero el honor del pionero recae en esta aventura fundacional, heredera de **la mejor tradición arcade ochentera** y creada para seguir haciendo disfrutar a los nintenderos en la actualidad, pese al evidente paso de los años. Es ponerse a jugar y olvidar el peso de los lustros. Sin duda, **marcó a una generación** y disfrutarlo ahora es necesario para conocer un pedazito de la historia de los videojuegos... además de una experiencia divertida si te gustan los retos difíciles.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un juego de acción que ha envejecido la mar de bien y que aun hoy nos pone a prueba.

Ninja Gaiden es muy difícil, y está claro que no todo el mundo disfruta títulos así de desafiantes.

Nuestra opinión

Un ninja de época

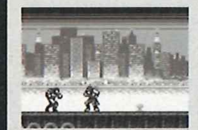
Ninja Gaiden, disponible para CV de Wii, demuestra que el buen hacer puede con el paso del tiempo. A día de hoy, su mezcla de acción, saltos y dificultad extrema funciona.



5 Datos



En Europa se conoció como Shadow Warriors y la censura hizo que elementos del guión y personajes femeninos fuesen modificados en USA. Eran otros tiempos.



En los años 90 disfrutó de dos spin offs exclusivos para Game Boy que adaptaban y simplificaban las mecánicas de NES. Eran juegos más fáciles, pero solo un poco.



La trilogía original fue recopilada en 1995 para SNES con ciertas mejoras en gráficos, sonido y jugabilidad. ¡Una joya muy cotizada hoy por los coleccionistas!



Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom quedó inédito en algunos países. Se trata de la mejor entrega de toda la trilogía, tanto en argumento como en gráficos.



Ruy ha protagonizado una nueva trilogía en los últimos años. La acción ahora es en 3D, pero igual de intensa... ¡y Wii U acaba de recibir la tercera entrega!

Todavía jugamos a...

Un Modo Historia que muta según el nivel de dificultad y el **multijugador** online mantienen a Kid Icarus en nuestra 3DS

Kid Icarus Uprising

El ángel Pit alcanza la inmortalidad en un juego digno del olimpo nintendero



- Acción
- Nintendo
- 3DS
- 2012
- 44,95 €
- 1-6 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS: "Uno de los juegos de acción más imaginativos en años, y un desafío profundo en cada partida"

NOTA 95

Anunciado por Nintendo como uno de los grandes títulos de 3DS en 2012, cuando finalmente llegó a las tiendas **el pasado marzo**, Kid Icarus no dejó a nadie indiferente. Algunos criticaron su especial control (movemos a Pit con el stick y apuntamos con el stylus sobre la pantalla táctil, lo que también sirve para mover la cámara en las fases a pie), otros se enamoraron de su estética surrealista y única... pero todos coincidieron en que era uno de los juegos de acción **más profundos** de los últimos años para cualquier consola. Nosotros seguimos jugándolo, y lo que nos queda.

La aventura infinita

Kid Icarus Uprising tiene el más genial **sistema de dificultad** y recompensas que hemos visto en mucho, mucho tiempo: hay que pagar para que el juego sea más difícil. En el modo Historia, conseguimos **corazones** acabando con los enemigos y, antes de empezar cada nivel, podemos verterlos en **un caldero** para aumentar la dificultad. Esta se gradúa entre 0 y 9 y, para que te hagas una idea, los niveles 2 y 3 serían ya normales. A partir de ahí, va de lo difícil a lo brutal. Y, además, si mueres puedes repetir el nivel, pero la dificultad habrá bajado unos cuantos puntos. Es decir, si quieres volver a jugar a la dificultad anterior, tienes que pagar otra vez: en Kid Icarus **te ganas tu derecho a jugar** al máximo nivel y, lo más increíble, saca tu lado masoquista, y de verdad acabas intentándolo con la dificultad extrema, aunque te cueste... corazones.

Prepara tu arsenal

Pero, ¿por qué pagar por más desafío si es posible pasarse los niveles en modo fácil sin penalización? Porque, a mayor dificultad, más pasta para **comprar armas consigues**. Hay cientos de ellas, de nueve clases distintas. Y elegir la clase no es ninguna tontería, porque aunque todas tienen ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, hay desde poderosos pero



Un juego en otro... LAS CARTAS DE PIT

El juego incluye un sobre con 6 cartas RA para usarlas con la cámara de 3DS. Pero la colección comprende más de 400, disponibles en quioscos vía Panini.





1 Batalla online
Hasta 6 jugadores, (en equipos de 3 o todos contra todos) jugamos en un multi local y online brutal, con las armas ganadas en la historia.

2 Luces y Sombras
En este modo, cuando la barra de vida del equipo se acaba, un jugador se convierte en un ángel al que hay que derrotar para vencer.

3 Armas letales
El juego tiene cientos de armas de nueve tipos distintos. Las compras con los corazones que ganas derrotando enemigos en el modo historia.

4 Arenas de batalla
Hay 8 arenas de combate, todas con diferentes alturas, algunas más laberínticas y otras más abiertas, con zonas de lava, raíles para grindar...

5 Items decisivos
Entre los ítems del multijugador hay judías que reducen tu tamaño, cabezas de medusa que petrifican al rival y la poderosa arma Aurora.

INTENTA ACABARTE TODAS LAS FASES EN NIVEL 9... Y LUEGO INTÉNTALO OTRA VEZ

pesados cañones a garras letales en el cuerpo a cuerpo pero con ataques a distancia mucho menos poderosos. Y dentro de cada categoría, cada arma tiene sus propios **valores** y **poderes especiales**. Te morirás por conseguir las más poderosas... y, además, son las únicas con las que tienes alguna posibilidad de pasarte los niveles en dificultad 7, 8 o no digamos ya 9. Ah, aumentar la dificultad significa más enemigos, y con ataques nuevos, y poder visitar zonas especiales de los niveles... **Las 24 fases de la aventura** son de lo más rejugable que hay en 3DS, pero además las armas que compramos para ellas también podemos usarlas en las **partidas multijugador**, casi un juego en sí mismo. Hay dos modos para hasta 6 jugadores en red local y online, deathmatch todos contra todos y **Luces y Sombras**, un delirio por equipos que resulta de lo más original. Y, como puedes jugar con gente de todo el mundo,siempre encontrarás rivales. La guinda para un cartucho cuya vida se mide en años.

Cómo se puntuó

IGN
Tiene fallos, pero estarás demasiado ocupado divirtiéndote para notarlos demasiado. **8,5**

REVISTA OFICIAL UK
Más profundo que la mayoría de los juegos de 3DS... o de consolas domésticas. **91**

GAMESPOT
Un shooter muy profundo y visualmente brillante. Eso sí, has de hacerte con el control. **8**

HOBBY CONSOLAS
Un gran juego de acción y disparos que aprovecha la pantalla táctil y está repleto de humor. **91**

Segunda opinión



ROBERTO J.R. ANDERSON
Es uno de los juegos que más jugo dan en 3DS. Su cantidad de retos y su genial multijugador pueden dar para meses... ¡o años!



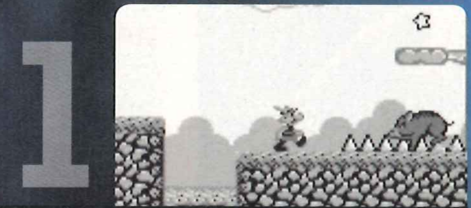
RUBÉN GUZMÁN
De vez en cuando echo un online, pero soy más del modo historia. ¡Estoy intentando pasarme todos los niveles al menos en dificultad 8!

10 juegos con historia

Leer no es la única manera de aprender Historia... si tienes una Nintendo a mano.

EL DATO
La historia oriental también ha tenido su protagonismo en sagas como Dynasty Warriors o Shadow Warriors de Koei... eso sí, añadiendo más fantasía

1



Astérix

(Bit Managers, Game Boy, 1993) Año 50 A.C. Un grupo de irreductibles galos resiste a los romanos en un divertido plataformas portátil.

2



Mario's Time Machine

(The Software Toolworks, SNES, 1993) Educativo e histórico. Viajamos a la Antigua Grecia, Egipto... y conocemos personajes reales.

3



Sid Meier's Civilization

(MicroProse, SNES, 1995) Aprende cómo se desarrolla una civilización (azteca, egipcia...) desde la edad de Bronce a la era espacial.

4



MOH: Rising Sun

(EA Games, GameCube, 2003) En 1941, el Océano no era muy Pacífico: Pearl Harbor, Guadalcanal y hasta el puente sobre el río Kwai.

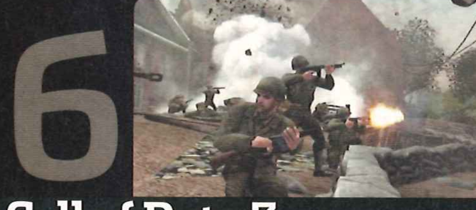
5



Gun

(GameCube, Neversoft, 2005) Siglo XIX. Desenfunda el mando, forastero. Aquí no hay leyes, pero clichés, a saco, los del salvaje oeste.

6



Call of Duty 3

(Treyarch, Wii, 2006) 1944. Vivimos en primera persona (que para algo es un FPS) la liberación de París de la invasión nazi.

7

AoE 2: The Age of Kings

(Backbone, NDS, 2006) Ricardo Corazón de León, Juana de Arco o Genghis Khan dirigían ejércitos con una pantalla táctil.

8



Tenchu: Shadow Assassins

(Acquire, Wii, 2009) Siéntete un ninja del Japón feudal (siglo XVI), de los que asesinan sigilosamente blandiendo... un mando de Wii.

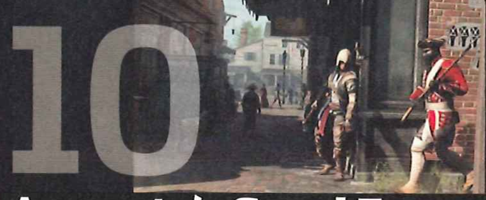
9



Combate de gigantes

(Ubisoft, 3DS, 2011) Lección de prehistoria: hace 200 millones de años, los dinos dominaban la tierra y luchaban entre ellos en 3D.

10



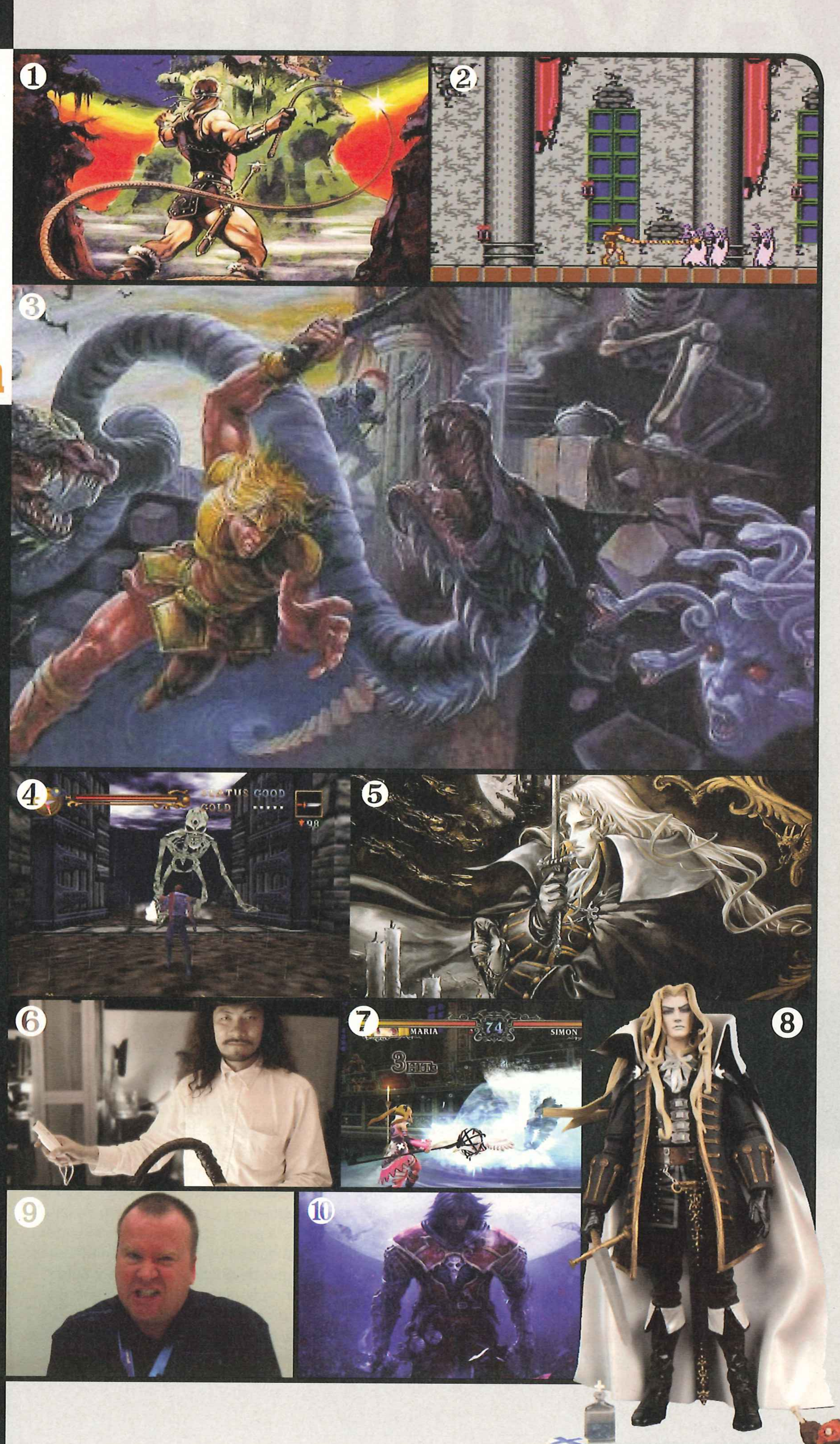
Assassin's Creed 3

(Ubisoft, Wii U, 2012) Wii U hace de Animus y nos transporta al siglo XVII para Connor-cer la revolución americana.

10

curiosidades sobre

La saga Castlevania



1 El primer capítulo salio en Japón para Famicom Disk System en 1986. Su nombre: Devil´s Castle Drácula. Un juego lineal de acción y saltos en el que Simon se internaba en el castillo de Drácula.

2 En EEUU salió en formato cartucho para NES en 1987, y bajo el nombre Castlevania, una fusión de Castle y Transilvania. Le siguieron 2 entregas más para NES, 3 para Game Boy, 2 para SNES...

3 La saga cuenta el enfrentamiento del clan Belmont contra Drácula. El argumento del primer juego se ha usado en varios 'remakes': Vampire Killer, Super Castlevania IV, Castlevania X68000 y Castlevania Chronicles.

4 Castlevania 64 fue el primero en 3D. En él debutaron dos protagonistas, Carrie Fernandez y Reinhardt Schneider.

5 Kōji Igarashi revolucionó la saga en 1997. Como subdirector de Symphony of The Night (Saturn y PlayStation), acabó con el desarrollo lineal e hizo del castillo un laberinto tipo Metroid.

6 El estilo 'metroidvania' continuó varios capítulos, como las tres entregas de GBA y las tres de Nintendo DS. Igarashi estuvo al frente de esos juegos.

7 Wii recibió en 2008 el juego 1 Vs. 1 Castlevania Judgment. Los viajes en el tiempo justifica la coincidencia de personajes de distintas generaciones.

8 Castlevania ha tenido muñecos, cómics y "casi" una peli dirigida por Paul W.S. Anderson (Resident Evil). Se canceló en 2009.

9 En 2010 Konami puso la saga en manos de David Cox, que eligió al estudio español Mercury Steam para crear Lords of Shadow. El juego reescribió la cronología de la saga.

10 En la cronología clásica la línea sucesoria de los Belmont es Trevor, Simón y Juste. En la de Castlevania Lords of Shadow es Gabriel, Trevor y Simón.

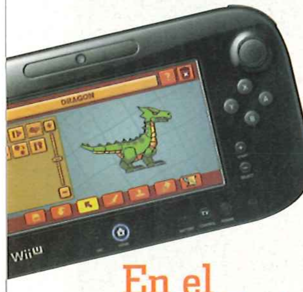
➲ **Vuelve Maxwell** con la misión de salvar a su hermana. Le ayudará un sorprendente casting de personajes.



➲ AVENTURAS
➲ NINTENDO
➲ 8 FEBRERO

Scribblenauts Unlimited

Entrañable, colorido, original...¡y no hace falta saber dibujar!



En el GamePad

Su aportación será en el multijugador local para 4 jugadores, donde controlarán a los personajes u objetos creados por el jugador principal.

Un juego donde escribes una palabra y cobra vida? Scribblenauts Unlimited tiene eso y mucho más. Esta versión para Wii U tiene más sentido que muchos otros juegos de lanzamiento: con la pantalla táctil del gamepad podemos **crear objetos escribiendo su nombre en un teclado virtual**. Un añadido muy chulo de la versión de Wii U es el editor de objetos para modificarlos a nuestro antojo. Tras crear el nuevo objeto y darle nombre, podemos usarlo y compartirlo con otros amigos que tengan el juego. En la tienda online hay muchísimas creaciones para descargar y utilizar.

Mantiene su frescura

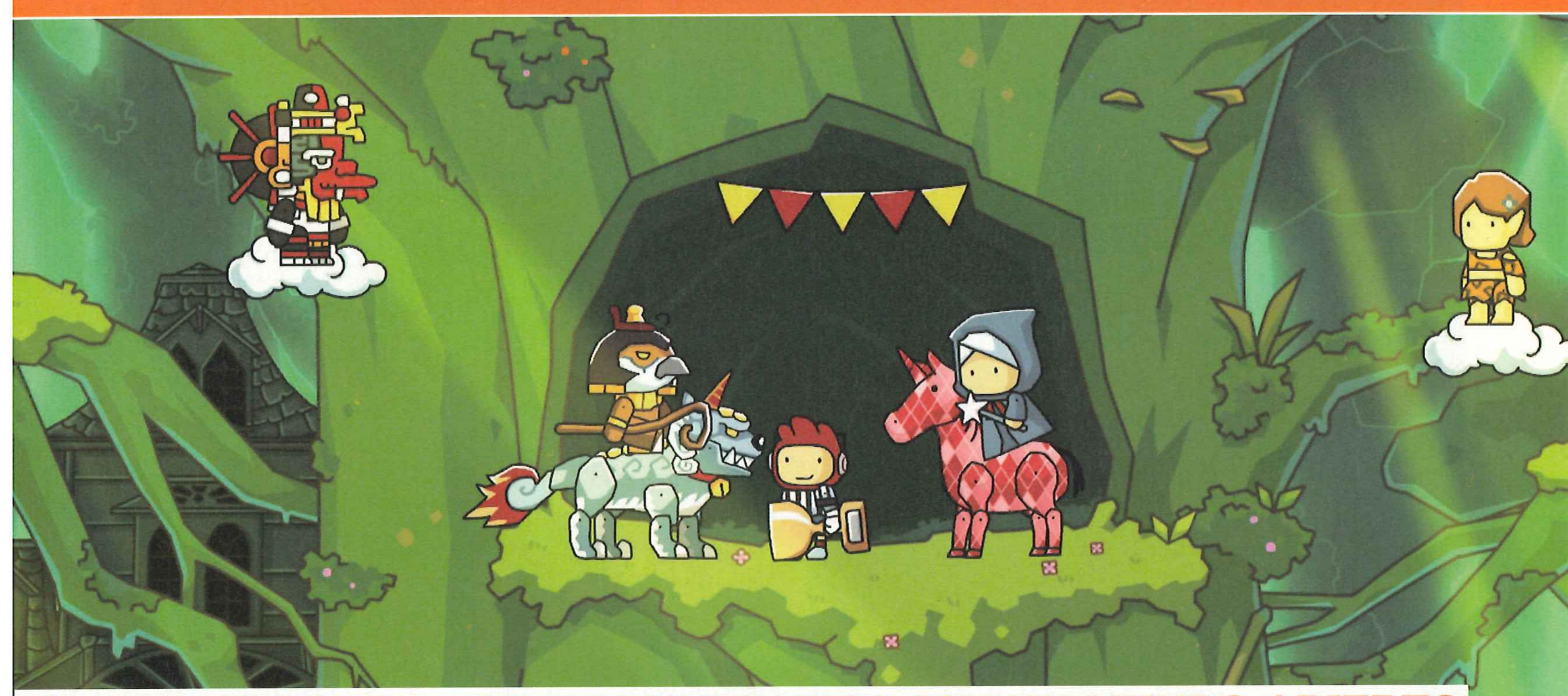
Nuestro héroe, Maxwell, necesita salvar a su hermana, que está maldita. Usando su cuaderno (nuestro mando), ayudará a toda la gente que pueda creando objetos o personas que necesite para poder curarla de una maldición que la está convirtiendo en una estatua sin vida.

Una vez hemos completado un nivel y ayudado a todo el mundo, ganamos una estrella que ayudará a romper la maldición. Los **puzzles son bastante variados** en este juego: desde ayudar a pacientes y médicos de un hospital hasta pintar cuadros para completar una galería de arte. También tenemos un par de **niveles de Mario y Zelda** donde podemos usar al fontanero y a Link para conjurar setas o espadas maestras y ayudar con ellos a los habitantes de cada pequeño mundo.

Los gráficos del nuevo Scribblenauts Unlimited en Wii U son **alucinantes**. Lucen muy detallados y verlos en una televisión HD impresiona lo suyo. Algunos puzzles se ganarán tu frustración intentando averiguar qué objeto necesitas, y aquí es donde la televisión puede venirnos bien para convertir el juego en una **experiencia multijugador**: mientras uno de los jugadores utiliza el gamepad, otro (hasta tres) puede usar un wiimote para mover todo lo que ha creado Maxwell. Es muy fácil entrar en el universo adictivo de este juego. Ojalá durara un par de horas más, pero el editor de objetos es una buena baza con la que jugar.

Primera impresión

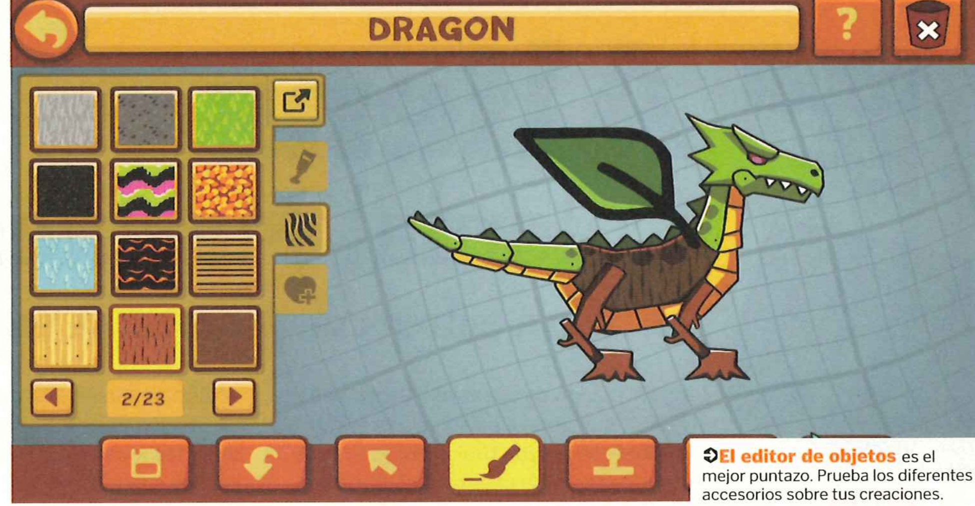
- **El editor de objetos**
- **Más facilón que el anterior**



EN ESTA ENTREGA NOS ENCONTRAMOS CON UN MUNDO ABIERTO QUE DEBEMOS EXPLORAR PARA DESBLOQUEAR ACERTIJOS.



Los escenarios son muy variados: hospitales, montañas, galerías de arte, bosques, aldeas...



El editor de objetos es el mejor puntazo. Prueba los diferentes accesorios sobre tus creaciones.

LAS PRIMERAS HORAS con Scribblenauts son suficientes para disfrutar de su mecánica sencilla y adictiva. El terreno explorable es muy amplio y cada acertijo tiene diferentes soluciones, por lo que permite al jugador ser muy creativo. Es un gran añadido a la franquicia, y si buscas un juego de puzzles con personalidad propia que combine con tu nueva Wii U, esta es la mejor opción.





➲¿Qué ocur... en LV-426 tr... la huida de la Teniente Ripley... la peli Aliens? U... grupo de marin... lo descubrirá e... shooter subjeti... de miedo.

➲Así es un alien cuando se lanza a por ti. En el juego habrá tipos no vistos en el cine.

Wii U

➲ ACCIÓN
➲ GEARBOX
➲ 2013

Aliens Colonial Marines

La nueva entrega de Alien no se estrena en cine: se juega en Wii U

En el Gamepad

Esas marcas en el radar son... ¡aliens! El **mítico radar** de la peli se recreará en la pantalla del mando, que también nos servirá para gestionar armas e inventario.

El equipo de desarrollo **Gearbox** está ganándose a pulso un merecido prestigio con títulos como la saga Borderlands. Y su próxima colaboración con SEGA ha disparado las expectativas: Aliens Colonial Marines, un shooter subjetivo ambientado en el universo de los xenomorfos más famosos del cine, y que en sí mismo será **secuela de la película Aliens (1986)**. Prepárate para vivir en primera persona todo el **horror, la tensión y la acción** que disfrutaste en el cine.

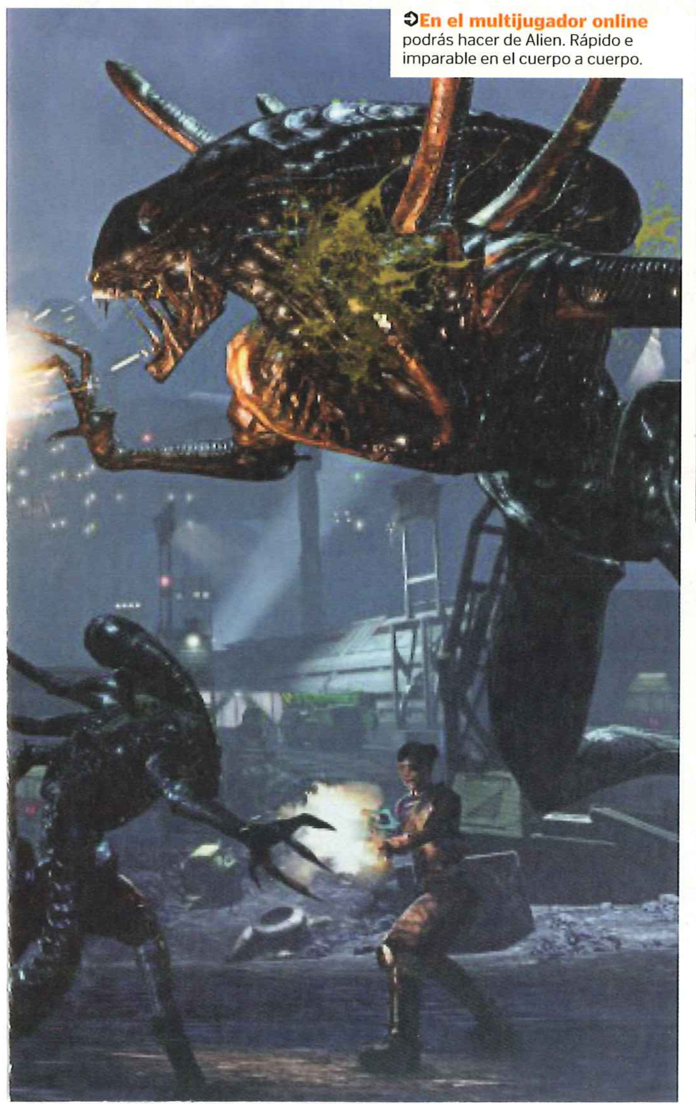
Soldados contra aliens

El juego nos trasladará al planeta LV-426 diecisiete semanas después del final de la película. Un grupo de marines aterriza tras recibir una llamada de socorro de la nave Sulaco, y se lo encuentran infestado de Aliens... La acción se desarrollará en escenarios de las dos primeras películas, como las diversas localizaciones de la Colonia Hadley's Hope e incluso la nave de Space Jockey que se vio en Alien (1978). De hecho, los chicos de Gearbox presumen de haber contado con la colaboración constante de **20th Century Fox**, lo que les ha permitido compartir reflexiones sobre la saga con Ridley Scott, o usar efectos de sonido de la peli como el "bip, bip" del detector de Aliens... que, por cierto, se recreará en la pantalla del mando de Wii U. ¡Te va a poner los nervios de punta cada vez! Y es que en este shooter subjetivo habrá momentos de **acción salvaje**, pero también mucho espacio para el terror. Escenarios oscuros y angostos, muchos tipos de xenomorfos y las armas de la película: rifle de pulso, ametralladoras inteligentes, lanzallamas, torretas de posición... eso sí, muy chulas pero habrá que ver si hay variedad suficiente para toda la aventura. Y el curradísimo modo historia no será el único reclamo del juego: también disfrutaremos de un **potente multijugador online**. De momento se ha revelado el modo Supervivencia: los marines defenderán sus posiciones del ataque de hordas alien. Si eliges jugar como xenomorfo, reaparecerás cada vez que caigas y volverás al ataque (usando cola, garras y boca retractil). Si eres marine, tendrás una sola vida y, eso sí, armas de última generación.

Primera impresión

- **Fidelidad total a la saga**
- **Variedad de armas limitada**

LOS MOMENTOS DE ACCIÓN SIN TREGUA SE ALTERNARÁN CON ESCENAS DE TERROR, EN UN JUEGO NO APTO PARA CARDIACOS



En el multijugador online podrás hacer de Alien. Rápido e imparable en el cuerpo a cuerpo.



El modo Historia está bien trabajado: situaciones y personajes dignos de un guión de Hollywood.

TRES CLAVES QUE CONQUISTAN

Alien Colonial Marines juega muchas bazas ganadoras. La primera es su fidelidad total a los primeros films, lo que conquista el corazoncito de cualquier fan. La segunda, su desarrollo mezcla de acción y terror, resulta igualmente y resistible; y, por último, el multijugador garantiza duración y emociones fuertes. Los gráficos no nos dejan un gran sabor, pero la ambientación sí.



➲**Fire Emblem** es una genial mezcla de estrategia y rol, que llega en abril a 3DS para convertirse uno de los mayores pelotazos del año para la consola.



➲ ROL TÁCTICO
➲ NINTENDO
➲ ABRIL

Fire Emblem Awakening

Prepárate para los combates más intensos y estratégicos de 3DS.

Control táctil

Los menús y los comandos de batalla aparecerán en la pantalla inferior, y podréis elegir entre usar el stylus o los botones para moveros entre ellos.

La saga de **rol táctico** por excelencia está cada vez más cerca de desembarcar en las 3DS europeas, en una entrega que supondrá un gran paso adelante en la franquicia y que vendrá **cargada de apetecibles novedades**, además de expandir notablemente elementos conocidos en la saga.

Batallas profundas

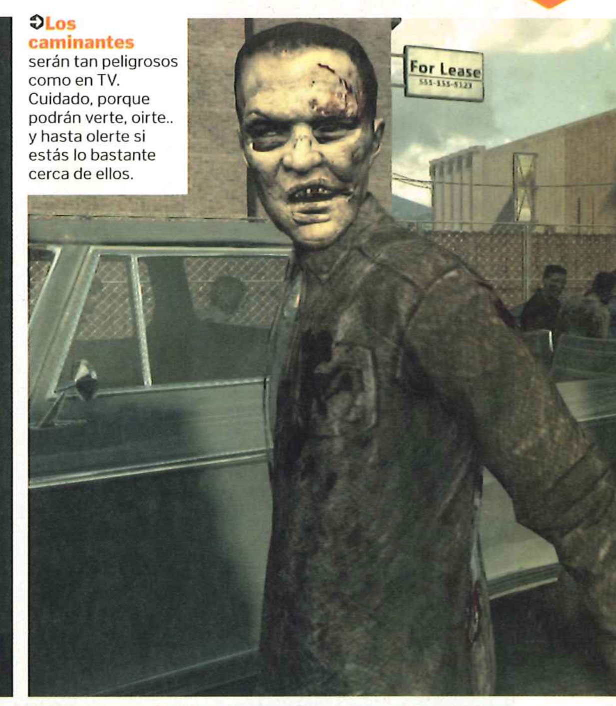
La jugabilidad de Fire Emblem, como ya sabréis quienes hayáis degustado títulos anteriores, consiste en épicos **combates estratégicos por turnos** en los que manejamos ejércitos con múltiples personajes, divididos en diferentes clases con habilidades únicas (en esta ocasión habrá más de **40 clases**). Los elementos roleros incluyen sistema de niveles, desarrollo de habilidades y muchas posibilidades más. Esta vez, además de los numerosos personajes argumentales, también podréis crear los vuestros propios mediante un **completo editor,** y añadir a vuestro equipo los personajes 'customizados' de los jugadores con los que os crucéis por StreetPass. También será posible casar a vuestros personajes (ya sean personalizados o no) entre ellos y que así engendren a sus hijos, ¡que incluso podrán unirse a la batalla cuando crezcan! Y los combates introducirán una importante novedad que consistirá en **atacar con dos personajes** al mismo tiempo. Además, las animaciones serán más vistosas que nunca, y también tendréis la opción de usar una nueva cámara en primera persona.

Primera impresión

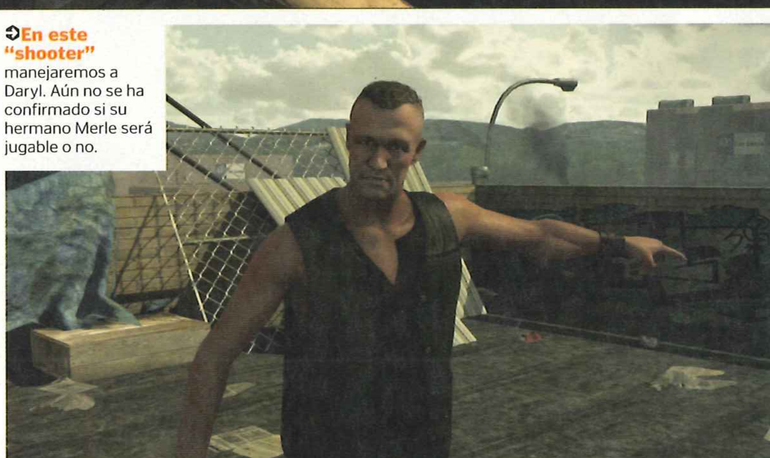
- **Será uno de los grandes del año**
- **Su ritmo pausado no es para todos**







Los caminantes serán tan peligrosos como en TV. Cuidado, porque podrán verte, oirte.. y hasta olerte si estás lo bastante cerca de ellos.



En este "shooter" manejaremos a Daryl. Aún no se ha confirmado si su hermano Merle será jugable o no.



Wii U

- ACCIÓN
- ACTIVISION
- 29 DE MARZO

The Walking Dead Survival Instinct

Los hermanos Dixon contra los zombis, en una precuela de la serie

La serie del momento va a inspirar un juego de **acción subjetiva** que es, desde ya, uno de los más deseados de Wii U. En The Walking Dead Survival Instinct conoceremos hechos anteriores a la trama televisiva, concretamente cómo los hermanos Dixon vivieron el principio del apocalipsis zombi y viajaron hasta Atlanta con la pretensión de escapar de él (pobres ilusos, ¿verdad?...)

Huida salvaje

El juego nos meterá en el **papel de Daryl**, el carismático héroe de la serie famoso por dar buena cuenta de los zombis con su ballesta. Su hermano Merle, en principio y por los datos que ha revelado Activision, será un personaje no jugable que nos acompañará durante toda la aventura (aunque no descartamos sorpresas del tipo del modo cooperativo o multijugador). Y el desarrollo buscará que sintamos en nuestra piel el horror de la situación: aunque podremos afrontar los niveles a tiros (Dixon dispondrá de un arsenal variado más allá de su ballesta), lo más sensato será **usar el sigilo** para intentar no llamar la atención de los caminantes. Como en la serie, estos no sólo podrán vernos y oírnos, sino que también detectarán nuestro olor... así que quizá te venga bien impregnarte de olor a cadáver para disimularlo. Todo, con un **acabado gráfico muy realista y fiel al de la serie**, incluido el aspecto de los muertos vivientes y los protas.

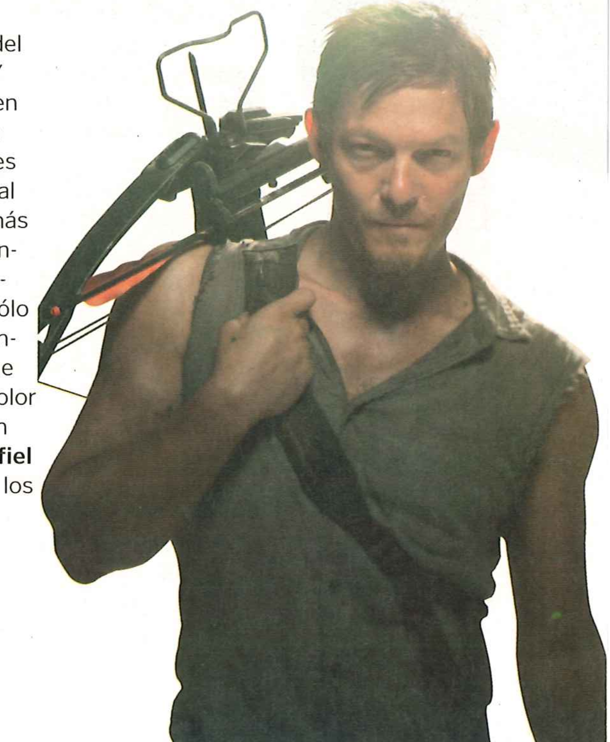
Primera impresión

- **La estética adulta de la serie**
- **¿Habrá modos multijugador?**



En el Gamepad

Activision no ha desvelado de momento cómo lo usaremos en el juego, pero de **ZombiU** pueden sacar ideas inmejorables...



➲**Chase McC**
podrá usar hast
100 vehículos, y
lo mejor es pod
tomar prestado
cualquiera por l
calle. ¡McCain s
tiene que enseñ
su placa!



➲ AVENTURA
➲ NINTENDO
➲ 2013

Lego City Undercover

La gigantesca ciudad de Lego está a punto de abrirnos sus puertas



En el Gamepad

Además de mostrar el mapa de la ciudad, y los diferentes vehículos, será tu comunicador: otros personajes te llamarán a través de su pantalla.

En los últimos años hemos disfrutado de muchos videojuegos que combinaban Lego con diferentes franquicias: Star Wars, Batman, Indiana Jones, Harry Potter, El Señor de los Anillos y muchos otros. Pero el más ambicioso se valdrá del propio universo Lego (en su popular línea de juguetes Lego City) para plasmar una **gigantesca ciudad** con un sinfín de **secretos y posibilidades**, al **estilo de GTA** pero con toda la personalidad y sentido del humor de Lego.

Exclusivo de Nintendo

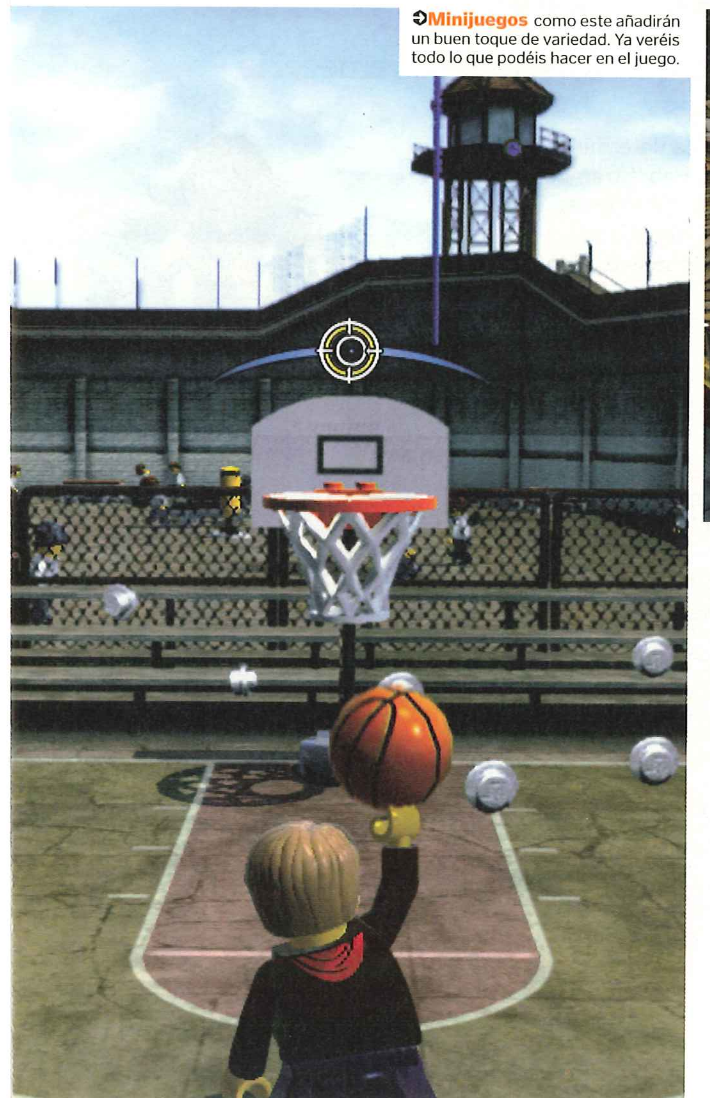
En esta gran ciudad de mundo abierto, que toma elementos de poblaciones estadounidenses como Nueva York y San Francisco, encarnaremos al policía **Chase McCain**, y tendremos el objetivo de atrapar a **Rex Fury**, un peligroso delincuente al que ya capturó en el pasado pero que ha logrado escapar de la cárcel. McCain visitará a lo largo de su aventura multitud de escenarios tremendamente variados como un departamento de policía, una mina, una cárcel o un dojo, entre muchos otros, fielmente inspirados por los juguetes de la exitosa línea Lego City. No sólo los escenarios, sino también el **centenar de vehículos** que brillará por su variedad, y los fans de Lego reconocerán muchos de ellos. ¡Incluso podréis conducir trenes y helicópteros!

Otro de sus puntos fuertes será su **sistema de habilidades** basado en **8 uniformes**: podremos cambiar en cualquier momento entre policía, ladrón, minero o cualquier otro que tengamos, y también desbloquear multitud de apariencias para cada uniforme. El gamepad de Wii U será un factor importante en algunas de estas habilidades, y por ejemplo el policía podrá usar la pantalla del mando para **escanear el horizonte**. En cuanto al desarrollo, será una propuesta muy equilibrada entre plataformeo e ingeniosos puzles con toda la esencia Lego, junto con partes de más acción en las que pelearemos contra enemigos, e incluso carreras con los vehículos Lego. Y abundarán las parodias cachondas a películas como El Caballero Oscuro, Cadena Perpetua, Matrix y muchas otras.

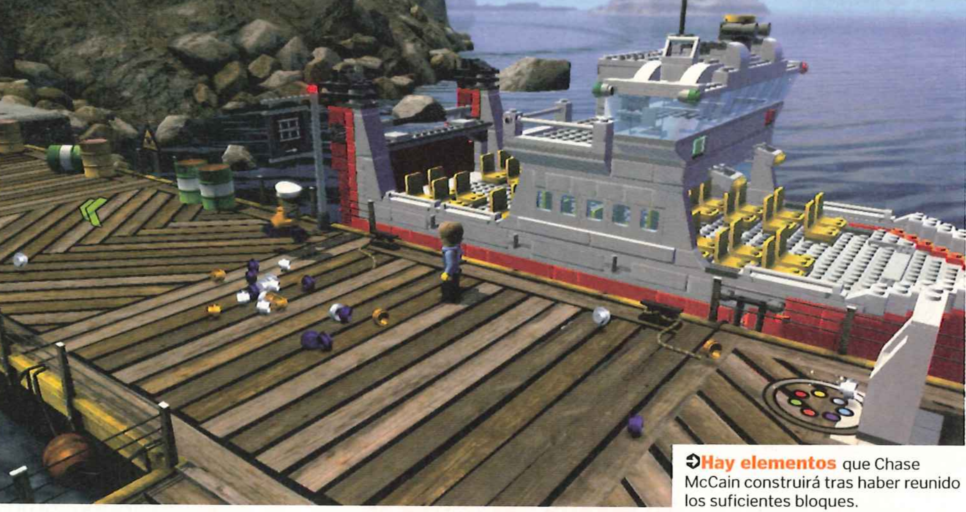
Primera impresión

Enorme y muy divertido
¿Cómo? ¿No te gusta Lego?

SERÁ UNA PROPUESTA MUY EQUILIBRADA ENTRE PLATAFORMAS Y PUZLES INGENIOSOS, JUNTO CON PARTES DE MÁS ACCIÓN



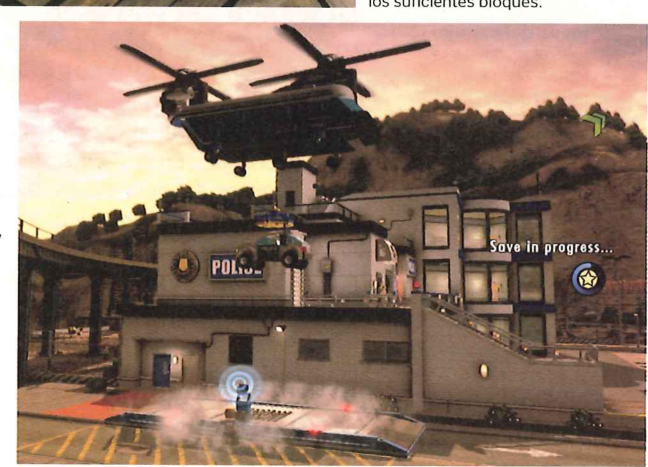
Minijuegos como este añadirán un buen toque de variedad. Ya veréis todo lo que podéis hacer en el juego.



Hay elementos que Chase McCain construirá tras haber reunido los suficientes bloques.

LEGO A UNA NUEVA ESCALA

Si leísteis el reportaje del número anterior, sabréis que quedamos encantados tras probar el juego. La cantidad de elementos y cosas por hacer es espectacular, su desarrollo es divertido, las diferentes habilidades están bien pensadas y la ciudad es lo suficientemente atractiva para perderse durante horas en ella explorando y buscando secretos. Puede ser el mejor juego Lego hasta la fecha.



Castlevania vuelve al desarrollo 2D, pero con gráficos tridimensionales que permitirán alucinantes juegos de cámara y profundidad.

NINTENDO 3DS

- AVENTURA
- KONAMI
- 7 MARZO



Control táctil

Acción en la pantalla superior con cruceta y botones, mientras que en la táctil veremos **el mapa del castillo** y seleccionaremos las armas de los personajes.

Castlevania Mirror of fate

Se acerca a 3DS un cuento de horror gótico que volverá a estremecerte

Internarse en el Castillo de Drácula debe ser algo tan aterrador como explorar el mismísimo infierno... y más si sus siniestros muros se muestran en tres dimensiones. Y esa es la terrible misión que viviremos en 3DS, en una aventura que apunta a ser **uno de los juegos del año** para cualquier plataforma. En Mirror of Fate, el estudio **Mercury Steam** seguirá reescribiendo la leyenda de Castlevania, narrando la lucha del clan Belmont contra Drácula.

El legado del vampiro

La historia, narrada en escenas de vídeo con gráficos 'cel-shaded', será fundamental, hasta el punto de que sus creadores aseguran que condicionará su desarrollo. En diferentes épocas, manejaremos a 4 personajes: **Gabriel, Trevor y Simon Blemont**, y al medio vampiro **Alucard**. Y se nos revelarán dato inéditos del clan y de su relación con el Señor de los Vampiros.

El desarrollo tomará el gameplay de los clásicos de la saga que, a su vez, se inspiraban en el desarrollo de Metroid: el castillo será un enorme laberinto con muchas zonas a las que sólo accederemos cuando tengamos determinados objetos o poderes. Habrá trampas, salas secretas, muchas plataformas, montones de criaturas del averno... y un **sistema de combate más profundo**. Cada prota tendrá sus armas, combos variados y movimientos de esquiva, y además usará magia, blanca y negra. Todo en una aventura de unas **20 horas** que promete ser apasionante.

Primera impresión

- La historia y el desarrollo
- Peliagudo control en los saltos







Naruto se duplica para dar lo suyo a los malos. En este beat´em up empleará todas su técnicas.



Inspirado en una serie de anime inédita en España, Naruto Powerful Shippuden será aún más humorístico, pero sin renunciar a la acción frenética.



Rock es el coprotagonista. En el modo Historia, podremos elegir jugar con él o con Naruto, cada uno con su trama.







- ACCIÓN
- NAMCO BANDAI
- 8 MARZO

Naruto Powerful Shippuden

No te fíes de su aspecto: este ninja pegará fuerte

Si el anime de Naruto ya añade mucho humor a la acción, en Powerful Shippuden disfrutaremos de una versión aun más divertida del personaje. El juego se basa en el manga y anime 'Rock Lee & His Ninja Pals', inédito en España y que cuenta las aventuras del inefable Rock durante su entrenamiento en la Villa de la Hoja. Todo con un **aspecto caricaturesco** que calcará con preciosos gráficos 2D.

Son "cute"... pero letales

A la trama del manga de Rock, el juego añadirá argumentos de la serie Naruto Shipudden, y en el modo Historia **elegiremos entre Naruto y Rock**, cada uno con su trama y misiones. El desarrollo nos traerá **acción pura y dura**: en pequeños escenarios 2D, repartiremos 'estopa' sin parar para acabar con todos los enemigos, que empezarán siendo poco poderosos (como lobos y pájaros) y acabarán siendo los malos de la serie, como el terrible Orichimaru, por ponerte un ejemplo. Y ver cómo Naruto realiza las réplicas de sombras o a Rock ejecutar sus diversas técnicas de patada será tan espectacular como siempre... y con **animaciones más divertidas y cuidadas** que nunca.

Además, Naruto Powerful Shippuden incluirá un modo de 1 Vs. 1, muy apropiado para este tipo de juegos. En él elegiremos entre una docena de personajes de la serie, todos con su nuevo aspecto superdeformed. ... ¡Y la verdad es que estarán monísimos!

Primera impresión

- Su estilo gráfico será genial
- A ver cuánto dura la trama



Acción clásica

Jugaremos en la pantalla superior, controlando a nuestro héroe con **stick y botones**. En la táctil habrá información adicional y manejaremos menús diversos.



➲17 figuritas Disney cobrarán vida en Disney Infinity, un "sandbox" que mezclará géneros y en el que podremos jugar online y crear escenarios.



➲ ACCIÓN
➲ DISNEY
➲ VERANO

Disney Infinity

La formula Skylanders tiene discípulos: los personajes de Disney

Wii U seguro

La **flamante consola** de Nintendo tendrá versión de **Disney Infinity** con seguridad. También llegará a Wii, pero aun no se ha confirmado en 3DS.

Coloca la figurita de tu personaje favorito sobre un periférico y, voilá!: el héroe aparece en pantalla para que juegues con él. La formula que ha hecho de Skylanders una franquicia de éxito va a ser utilizada por otra compañía... la que más universos y personajes populares posee: Disney. En su próximo juego para Wii U, héroes como Jack Sparrow, Los Increíbles o los protas de Monstruos S.A. cobrarán vida en un **juego muy ambicioso**.

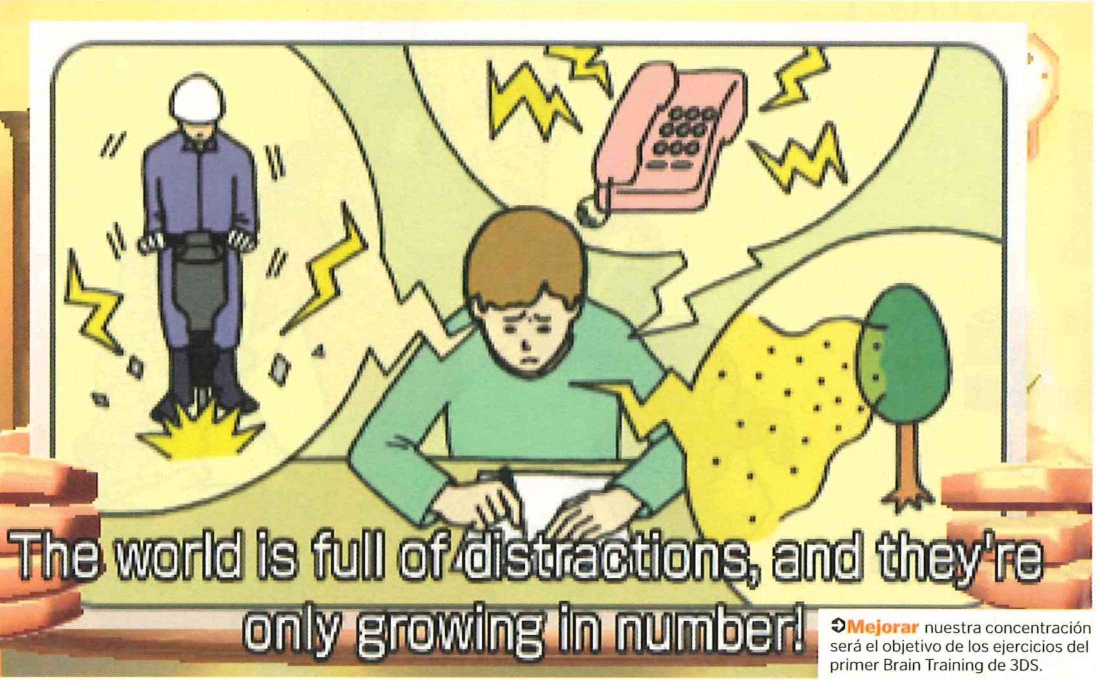
Crea tu universo... Disney

En el Portal Disney Infinity podremos colocar **3 figuritas** (dos personajes para jugar a dobles y un objeto, que puede ser un vehículo, un arma...). Y si la idea de coleccionar muñecos Disney ya es atractiva, el desarrollo del juego lo es aún más. Será un **enorme "sandbox"** en el que nos moveremos con libertad por los escenarios de las pelis. Y, además, en cada uno jugaremos de manera distinta: en el de los Increíbles lucharemos al más puro estilo beat'em up y en el de Piratas del Caribe habrá batallas de barcos pirata, por ejemplo. Y eso no será todo: podremos **crear nuevos escenarios** con una libertad total: igual se podrá diseñar un desafío plataformero que un circuito de carreras. Parece que el juego saldrá a la venta con las figuras de Jack Sparrow, Mr. Increíble y Sully (Monstruos S.A.), pero entre las figuritas habrá personajes de Toy Story, Rompe Ralph, Cars... y en el futuro, quién sabe. ¿Quizá los héroes de Marvel o los de Star Wars?

Primera impresión

- **TODO el poder de Disney**
- **Aspecto poco depurado**

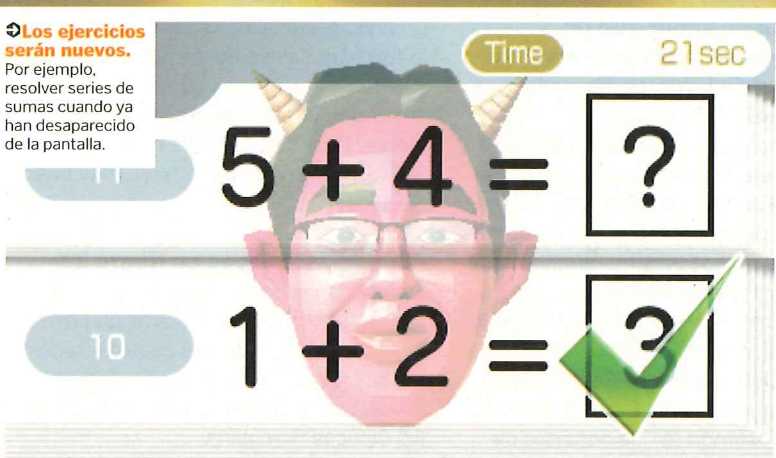




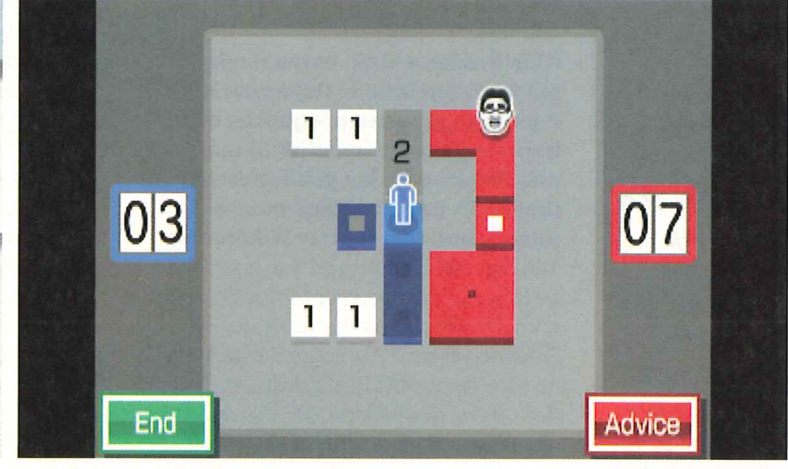
Mejorar nuestra concentración será el objetivo de los ejercicios del primer Brain Training de 3DS.



La dificultad dinámica se adaptará a nuestro nivel y crecerá según mejoremos... hasta llegar a límites que justificarán el subtítulo del juego.



Los ejercicios serán nuevos. Por ejemplo, resolver series de sumas cuando ya han desaparecido de la pantalla.





- TRAINING
- NINTENDO
- 8 DE MARZO

Brain Training Infernal

El Dr. Kawasima quiere que mejores tu concentración... a toda costa



Control táctil

Ya no habrá que colocar la consola en horizontal como en DS, pero **el control** volverá a ser totalmente táctil y usará el **stylus**.

Con su propuesta para entrenar nuestra agilidad mental, Brain Training fue precursor y referente de una generación de títulos "trainer" que nos hacían mejorar en tareas o técnicas concretas. Ahora, Nintendo tiene preparada una primera entrega de la saga para 3DS adaptada a los tiempos que corren. Si te distraes cada vez que recibes una notificación de Facebook o un mensaje de Whassap, esto te ayudará a mejorar tu concentración.

Dibujos y plataformas

Con el nuevo Brain Training, bastarán **cinco minutos al día para que mejoremos nuestra memoria** y nuestra concentración. De nuevo nos enfrentaremos a pruebas de corta duración en las que el reto será dar series de respuestas lo más rápido posible: cuántos minutos de separación hay entre las horas que muestran dos relojes, retener la posición de parejas de cartas en nuestra memoria, resolver pequeñas sumas cuando ya han desaparecido de la pantalla, repetir series de notas musicales en un piano virtual...

Pero ¿por qué Ryuta Kawasima, el profesor que diseña los ejercicios, aparece ahora con pinta de diablo? Y ¿por qué el cartucho se subtitula 'Infernal'? Pues porque la **dificultad de las pruebas** se adaptará a nuestra habilidad, de manera que siempre será un reto y llegarán a alcanzar dificultades diabólicas. Y el profesor registrará nuestros progresos y evaluará nuestra mejoras.

Primera impresión

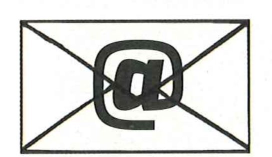
- **Por fin, un nuevo Brain Training.**
- **¿Tendrá suficientes pruebas?**



Oak al rescate



Tras un merecido descanso, el profesor Oak ha decidido volver. Así que es momento de que resolváis cualquier duda sobre Pokémon.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Dudas en Pokémon Edición Negra 2

Hola Profesor Oak, estas navidades me han regalado el Pokémon Negro 2 y tengo algunas preguntas que hacerle para aprovechar al máximo mis Pokémon y las posibilidades del juego. ¿A partir de qué momento puedo empezar a criar Pokémon?
Tan pronto como llegues a la guardería de la Ruta 3 podrás criar tantos Pokémon como quieras. El problema es que en Pokémon Blanco 2 y Negro 2 esta Ruta no está disponible hasta después de que derrotes al Alto Mando, por lo que deberás esperar para criar a tus Pokémon.

¿Cómo puedo saber que un Pokémon ha alcanzado el nivel de felicidad suficiente como para que evolucione?
Los Pokémon que evolucionan por felicidad, lo hacen cuando han alcanzado al menos 218 puntos de felicidad y suben de nivel. El problema es que estos puntos de felicidad no son visibles directamente en el juego. Para conocer la felicidad de nuestros Pokémon podemos llamar a Bel a través del Videomisor o hablar con una chica del Club de Fans de Ciudad Teja. Si la frase que nos dice Bel al enseñarle nuestros Pokémon es "Se nota que os gusta pasar tiempo juntos. Hasta tenéis un brillo especial en la cara" significa que la felicidad de ese Pokémon está entre 195 y 254, lo cual nos servirá de guía para saber que ya le queda poco para evolucionar. En el Club de Fans esta frase será "¡Estáis muy unidos! ¡Se te ve muy buena persona!".

¿Dónde está Eevee en Negro 2?
En un edificio en la calle más al oeste de Ciudad Porcelana recibirás un Eevee nivel 10. Aunque puedes capturar todos los que quieras en el Solar de Ciudad Porcelana, al cual se accede a través de las Cloacas Porcelana.

Laia Pascual Avila







Mis estrategias

EL VIDEOMISOR PERDIDO
En Pokémon Blanco 2 y Negro 2 probablemente hayas encontrado al este de Ciudad de Mayólica un misterioso Videomisor que recibe una llamada de su dueño cuando lo recoges. Te pide que se lo devuelvas, pero el problema es que tiene la agenda bastante apretada y no es nada sencillo devolvérselo. ¿Qué hacer para quedar?



Su dueño nos llamará cuando nos encontremos en unos puntos muy concretos, exactamente en cada una de estas posiciones:



¿Dónde consigo a...?

Hola profesor Oak, me llamo Salvador y tengo 12 años. Estas son mis preguntas. La primera, en Pokémon Blanco, ¿cómo se consigue a Zorua y Zoroak?



Para conseguir a Zorua debes tener en tu Pokémon Blanco o Negro al Celebi del evento que se realizó a comienzos de 2011 en determinadas tiendas de videojuegos. Mostrándole ese Celebi a un niño que se encuentra en un edificio de Ciudad Porcelana, recibiremos un Zorua en nuestro equipo. Este Zorua puede evolucionar a Zoroark al nivel 30, aunque podremos conseguir a otro Zoroak si tenemos a Raikou, Suicune o Entei variocolor del evento Wi-Fi que se realizó en febrero de 2011. Con Raikou, Suicune o Entei variocolor iremos al norte de Bosque Perdidos en la Ruta 16 y aparecerá un Zoroark a desafiarnos.

En Blanco, ¿cómo consigo a Dialga, Palkia y Giratina?
Dialga, Palkia y Giratina no aparecen en Pokémon Blanco y Negro. Estos Pokémon son exclusivos de Diamante, Perla y Platino respectivamente.



Truco misterioso

¡NIVEL SECRETO DE DIFICULTAD! En las Misiones Festival de Pokémon Blanco 2 y Negro 2 tienes hasta tres niveles de dificultad que irás desbloqueando, pero si te saben a poco te explicamos cómo desbloquear un cuarto nivel mucho más difícil. Para conseguirlo, pulsa esta combinación de botones en la lista de misiones: **SELECT, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, SELECT.** Tras hacerlo, el bordeado de la lista cambiará por un tono violeta. Con esto harás tus misiones más difíciles, pero también obtendrás premios más atractivos. Eso sí, vas a necesitar la ayuda de tus amigos.



¿Cómo se consigue a Piplup, Chimchar y Turtwig?
Los tres son exclusivos de Diamante, Perla y Platino, por lo que tendrás que intercambiarlos.

¿Se puede conseguir a Rayquaza, Groudon y Kyogre?
Deberás intercambiarlos de una edición Oro HeartGold o Plata SoulSilver.

¿Se puede conseguir a Arceus?
Arceus sólo se puede conseguir mediante evento. Para Pokémon Blanco y Negro se pudo obtener a través de Pokémon Global Link durante los meses de febrero, marzo y abril de 2012. Tendrás que esperar a que se vuelva a hacer un evento para poder conseguirlo.

Salvador Borrego Lorenzo

Nuevas formas Tótem

Buenas Profesor Oak, me compré hace unos meses Pokémon Blanco 2 y me surgieron un par de dudas que no soy capaz de resolver. Espero que pueda ayudarme.

¿Cómo consigo a las nuevas formas Tótem de Thundurus, Tornadus y Landorus?
Las nuevas formas Tótem, Thundurus, Tornadus y Landorus no se pueden obtener directamente en Pokémon Blanco y Negro 2. Para eso está la aplicación/juego RAdar Pokémon, disponible en la eshop de Nintendo 3DS. En este título, que combina el universo Pokémon con la Realidad Aumentada, te permite conseguir Pokémon especiales, objetos únicos, y posteriormente transferirlos a tu edición.

No soy capaz de completar algunas de las Misiones Festival de la Zona Nexo, las de nivel 3 me parecen totalmente imposibles. ¿Hay alguna estrategia para poder completarlas fácilmente?
Las Misiones Festival de la Zona Nexo están diseñadas para jugar con tus amigos, hasta un máximo de 100. Las más básicas se pueden completar sin demasiada dificultad, pero para los niveles más altos necesitarás a tus amigos.

Javier Pauner



Después de que nos haya llamado 10 veces, nos contará que ha sacado un hueco, y que nos espera frente a la noria que está al este de Ciudad Mayólica. Así que iremos allí para entregárselo.

Una vez que se lo hayamos devuelto, nos pedirá que le llamemos nosotros a partir de ese momento. Pero tampoco esto resulta especialmente sencillo. Sucede que en su lugar de trabajo no tiene buena recepción de la señal, por lo que sólo podremos llamarle desde las zonas antes mencionadas. Eso sí, esta vez podrá ser en cualquier parte de la ruta o ciudad y no en ese punto concreto.

Si vemos que su número no aparece en el videomisor, cambiaremos de ruta o ciudad hasta que aparezca y podamos llamarle. Cuando le llamemos 20 veces volverá a quedar con nosotros frente a la noria. A partir de entonces nos ofrecerá un Pokémon para intercambiar cada día.

Estos Pokémon que nos ofrece tienen el nivel 50 y cuentan con su habilidad especial. Además, vienen equipados con objetos bastante raros. Una recompensa bastante interesante después de todo este esfuerzo.

Pero ahí no termina todo. Después de que le hayamos llamado 50 veces, descubriremos que en realidad siempre nos había estado ocultando su verdadera identidad.

Próximo número

Sale el **22** de febrero

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

LA CACERÍA ESTÁ A PUNTO

Monster Hunter

Llega en HD y 3 dimensiones

La superproducción de Capcom liderada por Ryozo Tsujimoto tiene fecha de llegada y lugar de privilegio en nuestro próximo número. Vamos a probar a fondo los nuevos desafíos que nos esperan en un mundo aun más inhóspito de lo que pensáis.

REVIEW

Sonic corre en 3DS



Él y la tropa de pilotos que se lo está pasando en grande en Wii U. Ya mismo se citarán en 3D y nosotros te lo narraremos.



Guía

TRUCOS PARA ZOMBIU

Sobrevive al apocalipsis zombi con nuestros consejos

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.




[...]AS LAS [...]NEDAS [...]RELLA

[...]enes el mejor juego de Mario de los últimos [...]ero, ¿y toda las monedas estrella? Pues para [...]póster guía, en el que además descubrirás [...]as las entradas a los mundos secretos.







[...]trella 8
[...]ra subirte [...]aparte hasta [...]da del nivel.
[...]eda conseguida

Moneda Estrella 9
La última moneda se esconde tras esa pared falsa.
Moneda conseguida

D.B.3 Las Colinas de Yoshi

Moneda Estrella 10
Súbete a lomos de Yoshi y utiliza su gran salto para alcanzar la primera moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 11
Destruye los bloques ladrillo del suelo y encontrarás una cañería roja: métete y pilla la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 12
Pasado el banderín de mitad de nivel, métete por la tubería roja entre dos grandes plataformas.
Moneda conseguida

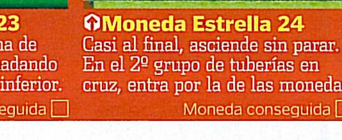
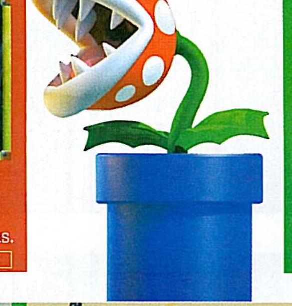
D.B.4. De champiñón en champiñón

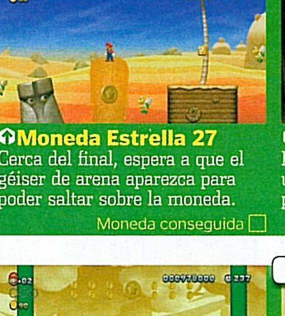
Moneda Estrella 13
Haz que el bebé Yoshi se hinche para alcanzar la primera moneda sobre ese gran champiñón azul.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 14
Tírate al vacío, y una vez pases sobre la moneda pulsa ZR para ascender con el bebé Yoshi.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 15
Ojo con las flores piraña y salta desde la plataforma superior cuando se incline.
Moneda conseguida





[...] (Nivel secreto)

[...]trella 23
[...]a derecha de [...]uz, ve nadando [...]ería roja inferior.
[...]eda conseguida

Moneda Estrella 24
Casi al final, asciende sin parar. En el 2º grupo de tuberías en cruz, entra por la de las monedas.
Moneda conseguida

DUNAS PASTELERAS
Ojo a este desierto

Moneda Estrella 25
Salta sobre la cabeza de piedra debajo de la moneda o desde la plataforma a su izquierda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 26
Pasado el banderín, sube a una palmera como Ardilla Voladora y métete por la tubería verde.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 27
Cerca del final, espera a que el géiser de arena aparezca para poder saltar sobre la moneda.
Moneda conseguida

D.P.2. Terror subterráneo entre Pokeys

Moneda Estrella 28
En la zona con géiseres rodeando una plataforma con un pokey podrás ver la primera moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 29
Desde el géiser a la derecha de la 1ª moneda, salta a un bloque invisible y ve por el techo.
Moneda conseguida




[...]ke y las arenas movedizas

[...]trella 37
[...]emigos que [...]eda y súbete en [...]pillar el tesoro.
[...]eda conseguida

Moneda Estrella 38
Salta por la parte central sobre el 3º géiser del nivel, y saldrá una planta trepadora.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 39
Tras el banderín, entra por la tubería que ocultan los géiseres. Ve hasta la plataforma de madera.
Moneda conseguida

D.P.5 Lluvia pétrea

Moneda Estrella 40
Al inicio, ponte en la plataforma de arriba. Cuando llegue al otro lado, salta en la que hay debajo.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 41
Aprovecha el ascenso de las plataformas verticales y cuando estén en el punto más alto, salta.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 42
Bajo la 3ª seta rosa, entra en la tubería verde. Lanza el POW con las setas desplegadas.
Moneda conseguida

D.P.6 El jardín de Lakitu

Moneda Estrella 43
La primera moneda está sobre una plataforma de ladrillo con un [...], antes del banderín.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 44
Móntate sobre la nube de Lakitu y métete por la tubería verde en la parte superior tras el banderín.
Moneda conseguida





ARCHIPIÉLAGO DE ALMÍBAR
Playa géiser

Moneda Estrella 52
La primera moneda está a la derecha del séptimo géiser contando desde el inicio.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 53
Salta desde el chorro de agua a la izquierda de la moneda cuando empieza a subir.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 54
Casi al final, hay una plataforma con POW. Lánzalo y caerán varias monedas... y la tercera.
Moneda conseguida

A.D.A.2 Lluvia pétrea

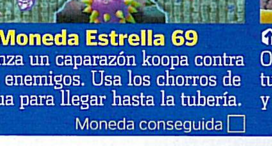
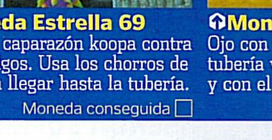
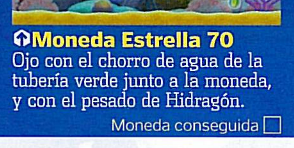
Moneda Estrella 55
En el fondo hay tres tuberías inclinadas, dos rojas y una amarilla en el centro. Presiónala.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 56
Tras el banderín, dos grandes peces globo y una plataforma: dentro un interruptor naranja.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 57
Necesitas una superestrella. Está al pasar el banderín y el 2º pez globo: debajo hay una tubería.
Moneda conseguida

A.D.A. Torre espinosa

Moneda Estrella 58
Cuando veas el primer rodillo de pinchos dirígete a la izquierda. Está tras una pared falsa.
Moneda conseguida



[...]trella 66
[...]plataforma antes [...]es géiseres del [...]el traje ardilla.
[...]eda conseguida

A.D.A.4 Oleadas de erinchos

Moneda Estrella 67
Cruza un estrecho pasillo corriendo como Mini Mario. Así llegas a la moneda del final.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 68
Del agua, un géiser choca con una tubería en el techo. Sube por la pared y entra por la tubería.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 69
Lanza un caparazón koopa contra los enemigos. Usa los chorros de agua para llegar hasta la tubería.
Moneda conseguida

A.D.A.5 La Gruta submarina de Hidragón

Moneda Estrella 70
Ojo con el chorro de agua de la tubería verde junto a la moneda, y con el pesado de Hidragón.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 71
Dentro de unos bloques de ladrillo. Mantente grande para rompelos por la parte de abajo.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 72
En la parte de inferior hay una tubería roja al lado de un muro. Métete dentro.
Moneda conseguida






[...]S GRANIZADAS
[...]n las estrellas

[...]trella 79
[...] de la cuarta [...]lla. Basta [...]lo salto.
[...]eda conseguida

Moneda Estrella 80
Ve donde la 1ª disfraz de Ardilla Voladora, podrás volar para llegar hasta la parte superior.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 81
Tras las 5 plataformas estrella, hay un saliente en la parte baja de la pared izquierda. Baja y verás.
Moneda conseguida

C.G.2. Avalancha de pingüizadores

Moneda Estrella 82
Bajo una plataforma de ladrillos al inicio. Elimina a los enemigos. Y mejor con el bebé Yoshi azul.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 83
En la zona con dos tuberías con monedas, rompe un bloque y sube a por la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 84
Sube a la plataforma rebotando sobre uno de los pingüinos y salta sobre los bloques ladrillo.
Moneda conseguida

C.G. Torre carámbano

Moneda Estrella 85
En el segundo balanceador del lado izquierdo. Justo antes de llegar al banderín de etapa.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 86
Durante el recorrido, verás la moneda en una pared de la derecha. Ojo con las estalactitas.
Moneda conseguida









[...]a glaciar

[...]trella 94
[...]o, cae una gran [...]ue no te cierre [...]d de al lado.
[...]eda conseguida

Moneda Estrella 95
Salta sobre el hermano gélido de la plataforma de bloques ladrillo y llegarás a la tubería del techo.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 96
En la recta final, corre para que las estalactitas no te cierren la tubería de la derecha.
Moneda conseguida

C.G. Esta casa está muy viva

Moneda Estrella 97
Pisar el interruptor P junto a la moneda. Ve al lado izquierdo y atraviesa la pared.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 98
En la última sala, pisa el interruptor P para convertir las monedas en bloques ladrillo.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 99
En la sala de tres puertas, pisa el interruptor P y las monedas se harán plataforma. Sube y salta.
Moneda conseguida

C.G. El Castillo móvil de Wendy

Moneda Estrella 100
Junto al banderín de etapa, un bloque de pinchos descubre la primera moneda al caer.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 101
Más adelante, sube al bloque de ladrillo y un bloque invisible te llevará a la tubería del techo.
Moneda conseguida




[...]trella 108
[...]ica, golpea los [...]o esperar a que [...]os los destruya.
[...]eda conseguida

J.S.1 Una Selva colosal

Moneda Estrella 109
Pisa el caparazón de uno de los koopas para que salga rodando y destruya los bloques.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 110
Métete por la tubería bajo el tercer koopa, después de pasar el banderín de etapa.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 111
Utiliza el disfraz de Ardilla Voladora si lo que quieres es hacerte con la tercera moneda.
Moneda conseguida

J.S.2. Pasarelas sobre aguas cenagosas

Moneda Estrella 112
La primera moneda, la encontrarás sobre el cuarto tronco que hay en este nivel.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 113
En el tronco tras la 1ª moneda, golpea varios bloques invisibles y sube por ellos hasta la tubería.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 114
Tras el banderín de etapa, irán apareciendo plataformas. Entre las dos primeras está la moneda.
Moneda conseguida



...AS LAS ...NEDAS ...RELLA

...enes el mejor juego de Mario de los últimos ...ero, ¿y toda las monedas estrella? Pues para ...óster guía, en el que además descubrirás ...s las entradas a los mundos secretos.

...rella 8
...a subirte ...uparte hasta ...la del nivel.
...da conseguida ☐

Moneda Estrella 9
La última moneda se esconde tras esa pared falsa.
Moneda conseguida ☐

D.B.3 Las Colinas de Yoshi

Moneda Estrella 10
Súbete a lomos de Yoshi y utiliza su gran salto para alcanzar la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 11
Destruye los bloques ladrillo del suelo y encontrarás una cañería roja: métete y pilla la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 12
Pasado el banderín de mitad de nivel, métete por la tubería roja entre dos grandes plataformas.
Moneda conseguida ☐

D.B.4. De champiñón en champiñón

Moneda Estrella 13
Haz que el bebé Yoshi se hinche para alcanzar la primera moneda sobre ese gran champiñón azul.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 14
Tírate al vacío, y una vez pases sobre la moneda pulsa ZR para ascender con el bebé Yoshi.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 15
Ojo con las flores piraña y salta desde la plataforma superior cuando se incline.
Moneda conseguida ☐



...(Nivel secreto)

...rella 23
...a derecha de ...uz, ve nadando ...ría roja inferior.
...da conseguida ☐

Moneda Estrella 24
Casi al final, asciende sin parar. En el 2º grupo de tuberías en cruz, entra por la de las monedas.
Moneda conseguida ☐

DUNAS PASTELERAS
Ojo a este desierto

Moneda Estrella 25
Salta sobre la cabeza de piedra debajo de la moneda o desde la plataforma a su izquierda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 26
Pasado el banderín, sube a una palmera como Ardilla Voladora y métete por la tubería verde.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 27
Cerca del final, espera a que el géiser de arena aparezca para poder saltar sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐

D.P.2. Terror subterráneo entre Pokeys

Moneda Estrella 28
En la zona con géiseres rodeando una plataforma con un pokey podrás ver la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 29
Desde el géiser a la derecha de la 1ª moneda, salta a un bloque invisible y ve por el techo.
Moneda conseguida ☐

...e y las arenas movedizas

...rella 37
...migos que ...eda y súbete en ...pillar el tesoro.
...da conseguida ☐

Moneda Estrella 38
Salta por la parte central sobre el 3º géiser del nivel, y saldrá una planta trepadora.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 39
Tras el banderín, entra por la tubería que ocultan los géiseres. Ve ba... la plataforma de madera.
Moneda conseguida ☐

D.P.5 Lluvia pétrea

Moneda Estrella 40
Al inicio, ponte en la plataforma de arriba. Cuando llegue al otro lado, salta en la que hay debajo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 41
Aprovecha el ascenso de las plataformas verticales y cuando estén en el punto más alto, salta.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 42
Bajo la 3ª seta rosa, entra en la tubería verde. Lanza el POW con las setas desplegadas.
Moneda conseguida ☐

D.P.6 El jardín de Lakitu

Moneda Estrella 43
La primera moneda está sobre una plataforma de ladrillo con un koopa, antes del banderín.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 44
Móntate sobre la nube de Lakitu y métete por la tubería verde en la parte superior tras el banderín.
Moneda conseguida ☐



ARCHIPIÉLAGO DE ALMÍBAR
Playa géiser

Moneda Estrella 52
La primera moneda está a la derecha del séptimo géiser contando desde el inicio.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 53
Salta desde el chorro de agua a la izquierda de la moneda cuando empieza a subir.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 54
Casi al final, hay una plataforma con POW. Lánzalo y caerán varias monedas... y la tercera.
Moneda conseguida ☐

A.D.A.2 Lluvia pétrea

Moneda Estrella 55
En el fondo hay tres tuberías inclinadas, dos rojas y una amarilla en el centro. Presiónala.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 56
Tras el banderín, dos grandes peces globo y una plataforma: dentro un interruptor naranja.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 57
Necesitas una superestrella. Está al pasar el banderín y el 2º pez globo: debajo hay una tubería.
Moneda conseguida ☐

A.D.A. Torre espinosa

Moneda Estrella 58
Cuando veas el primer rodillo de pinchos dirígete a la izquierda. Está tras una pared falsa.
Moneda conseguida ☐

...rella 66
...plataforma antes ...s géiseres del ...l traje ardilla.
...da conseguida ☐

A.D.A.4 Oleadas de erinchos

Moneda Estrella 67
Cruza un estrecho pasillo corriendo como Mini Mario. Así llegas a la moneda del final.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 68
Del agua, un géiser choca con una tubería en el techo. Sube por la pared y entra por la tubería.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 69
Lanza un caparazón koopa contra los enemigos. Usa los chorros de agua para llegar hasta la tubería.
Moneda conseguida ☐

A.D.A.5 La Gruta submarina de Hidragón

Moneda Estrella 70
Ojo con el chorro de agua de la tubería verde junto a la moneda, y con el pesado de Hidragón.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 71
Dentro de unos bloques de ladrillo. Mantente grande para romperlos por la parte de abajo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 72
En la parte de inferior hay una tubería roja al lado de un muro. Métete dentro.
Moneda conseguida ☐

...GRANIZADAS
...n las estrellas

...rella 79
...de la cuarta ...la. Basta ...lo salto.
...da conseguida ☐

Moneda Estrella 80
Ve donde la 1ªdisfraz de Ardilla Voladora, podrás volar para llegar hasta la parte superior.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 81
Tras las 5 plataformas estrella, hay un saliente en la parte baja de la pared izquierda. Baja y verás.
Moneda conseguida ☐

C.G.2. Avalancha de pingüizadores

Moneda Estrella 82
Bajo una plataforma de ladrillos al inicio. Elimina a los enemigos. Y mejor con el bebé Yoshi azul.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 83
En la zona con dos tuberías con monedas, rompe un bloque y sube a por la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 84
Sube a la plataforma rebotando sobre uno de los pingüinos y salta sobre los bloques ladrillo.
Moneda conseguida ☐

C.G. Torre carámbano

Moneda Estrella 85
En el segundo balanceador del lado izquierdo. Justo antes de llegar al banderín de etapa.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 86
Durante el recorrido, verás la moneda en una pared de la derecha. Ojo con las estalactitas.
Moneda conseguida ☐

...a glaciar

...rella 94
..., cae una gran ...ue no te cierre ...d de al lado.
...da conseguida ☐

Moneda Estrella 95
Salta sobre el hermano gélido de la plataforma de bloques ladrillo y llegarás a la tubería del techo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 96
En la recta final, corre para que las estalactitas no te cierren la tubería de la derecha.
Moneda conseguida ☐

C.G. Esta casa está muy viva

Moneda Estrella 97
Pisar el interruptor P junto a la moneda. Ve al lado izquierdo y atraviesa la pared.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 98
En la última sala, pisa el interruptor P para convertir las monedas en bloques ladrillo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 99
En la sala de tres puertas, pisa el interruptor P y las monedas se harán plataforma. Sube y salta.
Moneda conseguida ☐

C.G. El Castillo móvil de Wendy

Moneda Estrella 100
Junto al banderín de etapa, un bloque de pinchos descubre la primera moneda al caer.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 101
Más adelante, sube al bloque de ladrillo y un bloque invisible te llevará a la tubería del techo.
Moneda conseguida ☐



...rella 108
...ca, golpea los ...esperar a que ...os los destruya

J.S.1 Una Selva colosal

Moneda Estrella 109
Pisa el caparazón de uno de los koopas para que salga rodando y destruya los bloques

Moneda Estrella 110
Métete por la tubería bajo el tercer koopa, después de pasar el banderín de etapa

Moneda Estrella 111
Utiliza el disfraz de Ardilla Voladora si lo que quieres es hacerte con la tercera moneda.

J.S.2. Pasarelas sobre aguas cenagosas

Moneda Estrella 112
La primera moneda, la encontrarás sobre el cuarto tronco que hay en este nivel.

Moneda Estrella 113
En el tronco tras la 1ª moneda, golpea varios bloques invisibles y sube por ellos hasta la tubería.

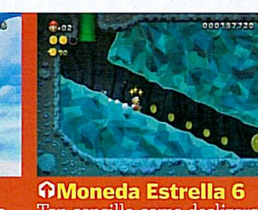
Moneda Estrella 114
Tras el banderín de etapa, irán apareciendo plataformas. Entre las dos primeras está la moneda.



TODA... MON... ESTR...

Seguro que ya ti... años, ¿verdad? P... eso tienes este p... dónde están toda...








DEHESA BELLOTERA — Llegada a Dehesa Bellotera

Moneda Estrella 1
La primera moneda la ves según vas avanzando por el nivel. No tiene pérdida, Mario.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 2
Acto seguido introdúcete por la tubería verde para acceder a la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 3
Justo al final hay una tubería que lleva a la última moneda, custodiada por ardillas voladoras.
Moneda conseguida ☐

D.B.2 La Caverna escarpada

Moneda Estrella 4
Según avanzas, verás una serie de rocas que se abren a tu paso. Búscala en una de ellas.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 5
Pasado el banderín de mitad de nivel, un bloque ladrillo esconde una enredadera. Sube por ella y...
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 6
Tan sencillo como deslizarse por la rampa que tienes delante.
Moneda conseguida ☐

D.B. Torre engranaje

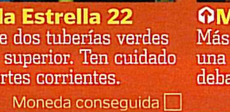
Moneda Estrella 7
Rebota con la pared para alcanzar la moneda que oculta el bloque de piedra móvil.
Moneda conseguida ☐

Moneda Es...
Usa el bloque pa... encima y poder... la segunda mone...









D.B.5 La Rebelión de las pirañas

Moneda Estrella 16
Espera a que los dos montículos estén elevados para saltar sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 17
Elimina a la planta y accede a la tubería sobre la gran plataforma al pasar el banderín.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 18
Casi al final, mira sobre la cabeza del hermano martillo en las plataformas de ladrillo.
Moneda conseguida ☐

D.B. El Castillo balanzín de Lemmy

Moneda Estrella 19
La verás entre la cuarta y quinta plataforma balanzín del nivel. Da un pequeño salto y será tuya.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 20
Planea con el disfraz de Ardilla Voladora, para pasar sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐

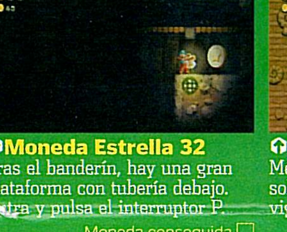
Moneda Estrella 21
Hacia el final, en la parte inferior, una tubería verde sale del lago de lava. Métete por ella.
Moneda conseguida ☐

D.B. La Guarida secreta de los bloopers

Moneda Estrella 22
Busca entre dos tuberías verdes en la parte superior. Ten cuidado con las fuertes corrientes.
Moneda conseguida ☐

Moneda Es...
Más adelante, a... una tubería en c... debajo de la tube...








Moneda Estrella 30
Con Yoshi, métete por la tubería verde del final. Llegas a una zona a oscuras con tubería en el techo.
Moneda conseguida ☐

D.P.3 Esta gruta está que arde

Moneda Estrella 31
De plataforma en plataforma hasta el extremo superior derecha: hay pasillo oculto.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 32
Tras el banderín, hay una gran plataforma con tubería debajo. Entra y pulsa el interruptor P.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 33
Métete por la tubería situada sobre unas plataformas que vigilan dos hermanos de fuego.
Moneda conseguida ☐

D.P. Torre articulada

Moneda Estrella 34
Ponte sobre la tuerca de madera y hazla girar con "ZR". ¡Tachán! Ahí está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 35
Súbete a la 3ª tuerca y repite lo de antes. Ve a la izquierda y rebota contra la pared.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 36
Casi al final, gira la 3ª tuerca tras el banderín y salta a la izquierda: tubería roja oculta.
Moneda conseguida ☐

D.P.4. Spi...

Moneda Es...
Elimina a los en... custodian la mo... los bloques par...





Moneda Estrella 45
Junto a una de las plantas piraña gigantes del final. Para cogerla, utiliza una concha de koopa.
Moneda conseguida ☐

D.P. El Castillo desencajado de Morton

Moneda Estrella 46
Se ve rápido. Congela a un enemigo y lánzalo para poder alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 47
Sube hasta la tubería roja sobre las plataformas, salta sobre el techo y métete por la verde.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 48
Desde el extremo derecho de la plataforma (izq. de la moneda), salta a la que está bajo la moneda.
Moneda conseguida ☐

D.P. Patinaje entre plantas piraña (Nivel secreto)

Moneda Estrella 49
Métete por la 1ª tubería verde antes de que la planta piraña derrita el bloque de hielo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 50
A la derecha de la planta, bajo los bloques helados, sube en la plataforma y rebota entre bloques.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 51:
Saltar sobre los bloques del final de nivel antes de que las plantas pirómanas hagan que caigan.
Moneda conseguida ☐






Moneda Estrella 59
Atraviesa las paredes falsas para salir del agua. Y toma impulso en los bloques musicales.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 60
Tras el banderín, la moneda está donde el primer gran poste de pinchos que encuentras.
Moneda conseguida ☐

A.D.A. El Naufragio encantado

Moneda Estrella 61
Desde el inicio, avanza hacia la derecha hasta una puerta verde y debajo la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 62
Al llegar a una zona con fantasmas nadando en círculos, salta sobre el tercer grupo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 63
En la sala contigua a la anterior, sube los dos primeros escalones y salta arriba a la izquierda.
Moneda conseguida ☐

A.D.A.3 Cheep Cheep y a volar

Moneda Estrella 64
La moenda está sobre unos bloques que se hunden al pisarlos. Mejor coge carrerilla.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 65
Espera al géiser y tírate a los bloques de abajo. Una vez allí avanza rápidamente a la moneda.
Moneda conseguida ☐

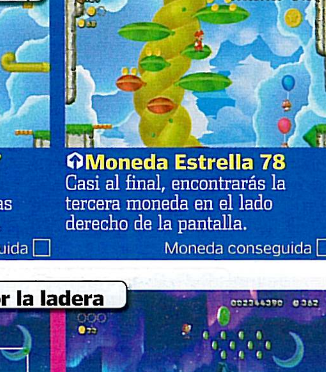
Moneda Es...
Avanza hasta la... de los tres gran... final. Mejor con...









A.D.A. El Castillo torpedo de Larry

Moneda Estrella 73
Está en un hueco en la parte alta de la pantalla. Utiliza el salto rebote sobre la pared de al lado.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 74
En una zona acuática junto al banderín. Espera a que pase una bala y nada rápidamente detrás.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 75
Súbete a la primera reja que va hacia arriba y ponte en el centro. Verás que el techo es falso.
Moneda conseguida ☐

A.D.A. El Misterio del tallo dorado (Nivel secreto)

Moneda Estrella 76
Sobre uno de los tallos horizontales que salen de las paredes del lado izquierdo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 77
Desde la tubería, salta a la plataforma oculta entre unas nubes. La moneda está ahí.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 78
Casi al final, encontrarás la tercera moneda en el lado derecho de la pantalla.
Moneda conseguida ☐

CUMBRES... A vueltas co...

Moneda Es...
Está a la derech... plataforma estre... realizar un senc...





Moneda Estrella 87
Las monedas marcan el camino. Cuando giren a la derecha, pégate a la pared de la izquierda.
Moneda conseguida ☐

C.G.3 La Tundra de los Goomba espino

Moneda Estrella 88
Con el traje de Fuego, quema al Goomba espino de la plataforma a la derecha de la 7ª tubería.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 89
Métete por la tubería verde donde el suelo giratorio. Para alcanzarla, dispara y salta sobre un enemigo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 90
De nuevo deberás saltar sobre un enemigo, tras dispararle una bola de fuego, para la última moneda.
Moneda conseguida ☐

C.G.4 Brincando por la ladera

Moneda Estrella 91
Sobre el primer grupo de plataformas unidas por una cuerda. Salta de una a otra.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 92
Sobre un grupo de cañones. Tan sólo salta y rebota sobre las balas que salen de los cañones.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 93
La repisa sobre el cañón situado en el techo, es una pared falsa donde se oculta la moneda.
Moneda conseguida ☐

C.G.5. Grut...

Moneda Es...
Antes del aro ro... estalactita. Ojo,... al paso a la pare...
































Moneda Estrella 102
Casi a final, tírate por el lado derecho y caerás en una tubería...

C.G. Las Acrobacias de Morsik (Nivel secreto)

Moneda Estrella 103
Está sobre la plataforma formada por tres bloques ladrillo que se mueven en vertical...

Moneda Estrella 104
Elimina a la morsa y cuando la plataforma esté arriba, salta sobre la plataforma bajo la tubería...

Moneda Estrella 105
Al final hay una caja pegando con un muro. En la parte de arriba, busca en una pared falsa...

JUNGLA SIROPE — Con mil cañones por banda

Moneda Estrella 106
Pasa una zona con varios cañones. A su derecha verás dos escalas. Ve por la segunda...

Moneda Estrella 107
Evita caerte por la plataforma de tuercas saltando sin parar. De paso consigues la moneda...

Moneda Es...
En la zona acuát... bloques ladrillo c... uno de los torre...

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

New Super Mario Bros. U

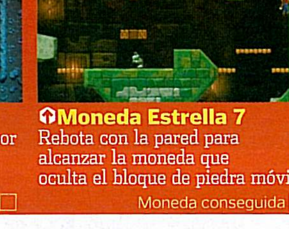
TODA...
MON...
ESTR...

Seguro que ya ti... años, ¿verdad? P... eso tienes este p... dónde están tod...










DEHESA BELLOTERA
Llegada a Dehesa Bellotera

Moneda Estrella 1
La primera moneda la ves según vas avanzando por el nivel. No tiene pérdida, Mario.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 2
Acto seguido introdúcete por la tubería verde para acceder a la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 3
Justo al final hay una tubería que lleva a la última moneda, custodiada por ardillas voladoras.
Moneda conseguida ☐

D.B.2 La Caverna escarpada

Moneda Estrella 4
Según avanzas, verás una serie de rocas que se abren a tu paso. Búscala en una de ellas.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 5
Pasado el banderín de mitad de nivel, un bloque ladrillo esconde una enredadera. Sube por ella y...
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 6
Tan sencillo como deslizarse por la rampa que tienes delante.
Moneda conseguida ☐

D.B. Torre engranaje

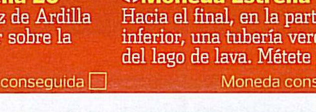
Moneda Estrella 7
Rebota con la pared para alcanzar la moneda que oculta el bloque de piedra móvil.
Moneda conseguida ☐

Moneda E...
Usa el bloque p... encima y poder... la segunda mon...
Mo...









D.B.5 La Rebelión de las pirañas

Moneda Estrella 16
Espera a que los dos montículos estén elevados para saltar sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 17
Elimina a la planta y accede a la tubería sobre la gran plataforma al pasar el banderín.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 18
Casi al final, mira sobre la cabeza del hermano martillo en las plataformas de ladrillo.
Moneda conseguida ☐

D.B. El Castillo balanzín de Lemmy

Moneda Estrella 19
La verás entre la cuarta y quinta plataforma balancín del nivel. Da un pequeño salto y será tuya.
Moneda conseguida ☐

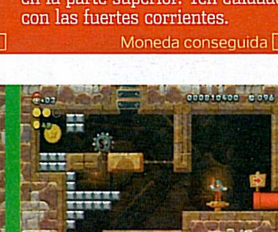
Moneda Estrella 20
Planea con el disfraz de Ardilla Voladora, para pasar sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐

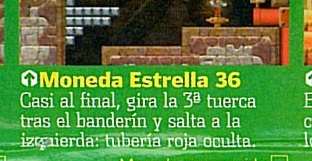
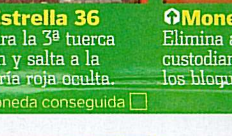
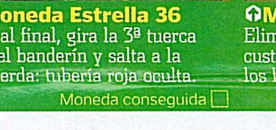
Moneda Estrella 21
Hacia el final, en la parte inferior, una tubería verde sale del lago de lava. Métete por ella.
Moneda conseguida ☐

D.B. La Guarida secreta de los blopper...

Moneda Estrella 22
Busca entre dos tuberías verdes en la parte superior. Ten cuidado con las fuertes corrientes.
Moneda conseguida ☐

Moneda E...
Más adelante, a... una tubería en... debajo de la tu...
Mo...



Moneda Estrella 30
Con Yoshi, métete por la tubería verde del final. Llegas a una zona a oscuras con tubería en el techo.
Moneda conseguida ☐

D.P.3 Esta gruta está que arde

Moneda Estrella 31
De plataforma en plataforma hasta el extremo superior derecha: hay pasillo oculto.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 32
Tras el banderín, hay una gran plataforma con tubería debajo. Entra y pulsa el interruptor P.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 33
Métete por la tubería situada sobre unas plataformas que vigilan dos hermanos de fuego.
Moneda conseguida ☐

D.P. Torre articulada

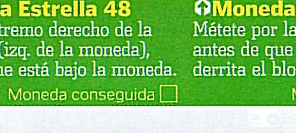
Moneda Estrella 34
Ponte sobre la tuerca de madera y hazla girar con "ZR". ¡Tachán! Ahí está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 35
Súbete a la 3ª tuerca y repite lo de antes. Ve a la izquierda y rebota contra la pared.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 36
Casi al final, gira la 3ª tuerca tras el banderín y salta a la izquierda: tubería roja oculta.
Moneda conseguida ☐

D.P.4. Sp...

Moneda E...
Elimina a los e... custodian la mo... los bloques par...
Mo...



Moneda Estrella 45
Junto a una de las plantas piraña gigantes del final. Para cogerla, utiliza una concha de koopa.
Moneda conseguida ☐

D.P. El Castillo desencajado de Morton

Moneda Estrella 46
Se ve rápido. Congela a un enemigo y lánzalo para poder alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 47
Sube hasta la tubería roja sobre las plataformas, salta sobre el techo y métete por la verde.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 48
Desde el extremo derecho de la plataforma (izq. de la moneda), salta a la que está bajo la moneda.
Moneda conseguida ☐

D.P. Patinaje entre plantas piraña (Nivel secreto)

Moneda Estrella 49
Métete por la 1ª tubería verde antes de que la planta piraña derrita el bloque de hielo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 50
A la derecha de la planta, bajo los bloques helados, sube en la plataforma y rebota entre bloques.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 51:
Saltar sobre los bloques del final de nivel antes de que las plantas pirómanas hagan que caigan.
Moneda conseguida ☐





Moneda Estrella 59
Atraviesa las paredes falsas para salir del agua. Y toma impulso en los bloques musicales.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 60
Tras el banderín, la moneda está donde el primer gran poste de pinchos que encuentras.
Moneda conseguida ☐

A.D.A. El Naufragio encantado

Moneda Estrella 61
Desde el inicio, avanza hacia la derecha hasta una puerta verde y debajo la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 62
Al llegar a una zona con fantasmas nadando en círculos, salta sobre el tercer grupo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 63
En la sala contigua a la anterior, sube los dos primeros escalones y salta arriba a la izquierda.
Moneda conseguida ☐

A.D.A.3 Cheep Cheep y a volar

Moneda Estrella 64
La moenda está sobre unos bloques que se hunden al pisarlos. Mejor coge carrerilla.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 65
Espera al géiser y tírate a los bloques de abajo. Una vez allí avanza rápidamente a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda E...
Avanza hasta l... de los tres gran... final. Mejor co...
Mo...







A.D.A. El Castillo torpedo de Larry

Moneda Estrella 73
Está en un hueco en la parte alta de la pantalla. Utiliza el salto rebote sobre la pared de al lado.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 74
En una zona acuática junto al banderín. Espera a que pase una bala y nada rápidamente detrás.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 75
Súbete a la primera reja que va hacia arriba y ponte en el centro. Verás que el techo es falso.
Moneda conseguida ☐

A.D.A. El Misterio del tallo dorado (Nivel secreto)

Moneda Estrella 76
Sobre uno de los tallos horizontales que salen de las paredes del lado izquierdo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 77
Desde la tubería, salta a la plataforma oculta entre unas nubes. La moneda está ahí.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 78
Casi al final, encontrarás la tercera moneda en el lado derecho de la pantalla.
Moneda conseguida ☐

CUMBRE...
A vueltas c...

Moneda E...
Está a la derec... plataforma estr... realizar un sen...
Mo...










Moneda Estrella 87
Las monedas marcan el camino Cuando giren a la derecha, pégate a la pared de la izquierda.
Moneda conseguida ☐

C.G.3 La Tundra de los Goomba espino

Moneda Estrella 88
Con el traje de Fuego, quema al Goomba espino de la plataforma a la derecha de la 7ª tubería.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 89
Métete por la tubería verde donde el suelo giratorio. Para alcanzarla, dispara y salta sobre un enemigo.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 90
De nuevo deberás saltar sobre un enemigo, tras dispararle una bola de fuego, para la última moneda.
Moneda conseguida ☐

C.G.4 Brincando por la ladera

Moneda Estrella 91
Sobre el primer grupo de plataformas unidas por una cuerda. Salta de una a otra.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 92
Sobre un grupo de cañones. Tan sólo salta y rebota sobre las balas que salen de los cañones.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 93
La repisa sobre el cañón situado en el techo, es una pared falsa donde se oculta la moneda.
Moneda conseguida ☐

C.G.5. Gru...

Moneda E...
Antes del aro r... estalactita. Ojo,... al paso a la par...
Mo...




Moneda Estrella 102
Casi a final, tírate por el lado derecho y caerás en una tubería que no se ve.
Moneda conseguida ☐

C.G. Las Acrobacias de Morsik (Nivel secreto)

Moneda Estrella 103
Está sobre la plataforma formada por tres bloques ladrillo que se mueve en vertical.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 104
Elimina a la morsa y cuando la plataforma esté arriba, salta sobre la plataforma bajo la tubería.
Moneda conseguida ☐

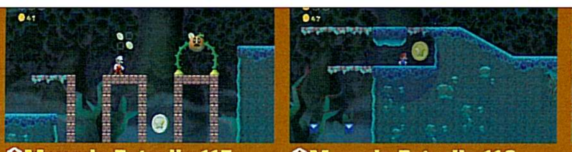
Moneda Estrella 105
Al final hay una caja pegando con un muro. En la parte de arriba, busca en una pared falsa.
Moneda conseguida ☐

JUNGLA SIROPE
Con mil cañones por banda

Moneda Estrella 106
Pasa una zona con varios cañones. A su derecha verás dos escalas. Ve por la segunda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 107
Evita caerte por la plataforma de tuercas saltando sin parar. De paso consigues la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda E...
En la zona acuá... bloques ladrillo... uno de los torpe...
Mo...



Moneda Estrella 115
A la derecha del 4º espinarco, varios bloques forman paredes verticales. Usa el salto doble.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 116
El espinarco antes del banderín esconde a su derecha, tras una pared falsa, la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 117
Está bajo dos filas de bloques que se hunden. Déjate caer sobre unos de los bloques de piedra.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 118
Entre los dos primeros péndulos de pinchos. Aguarda a que la plataforma móvil pase bajo ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 119
Salta sobre la plataforma de bloques más pequeños y te llevará hacia la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 120
Tras el banderín, sube a la plataforma de bloques pequeñitos hasta la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 121
Al empezar, ve por la puerta arriba-derecha. En la sala, dale al enemigo y entra por el hueco.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Por la puerta ... pared izquier... el bloque y a...

J.S.6 Equilibrio sobre troncos

Moneda Estrella 130
Baja a la plataforma de la 2ª floruga y pégate a la pared izquierda. Desde allí, salta.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 131
Está hundida en el lago, así que lánzale un caparazón koopa para hacerte con ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 132
Casi al final, hay tres tuberías verdes con plantas piraña. Métete por la de la derecha.
Moneda conseguida ☐

J.S.7 Estampida de Florugas

Moneda Estrella 133
En el lado izquierdo de la zona de la 2ª floruga gigante atascada en un charco de agua cenagosa.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 134
Hay tres bloques ladrillo en la 3ª floruga. Golpea el del centro, sube por la planta y las nubes.
Moneda conseguida ☐



Moneda Estrella 135
Sube a la plataforma antes de que la floruga se sumerja. Salta a la plataforma de la derecha.
Moneda conseguida ☐

J.S. El Castillo en erupción de Iggy

Moneda Estrella 136
La 1ª moneda está debajo de una plataforma de madera. Corre antes de que la lava te coja.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Métete por la... techo, pero a... enemigo que...

MINAS ALMENDRADAS
Acantilado Fuzzy

Moneda Estrella 142
Tienes la moneda sobre la 4ª plataforma que cambia de tamaño. Ayúdate de Yoshi.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 143
Métete por la tubería verde a la izquierda de la plataforma roja que verás al cruzar el banderín.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 144
Cómete con Yoshi la bola de hielo de la planta de la izquierda y después lánzala a la derecha.
Moneda conseguida ☐

M.A.1 ¡Esquinazo a los Porcu-Puffers!

Moneda Estrella 145
Súbete a un bloque invisible al lado de la pared para acceder a una pared oculta en el muro.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 146
Con las bolas de fuego o un caparazón, elimina los peces globo y despeja el camino.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 147
Ponte sobre el bloque ruleta al final del nivel y salta para activar un bloque invisible.
Moneda conseguida ☐

M.A. La Terrible torre Cróncher

Moneda Estrella 148
Cruza la pequeña tubería de la parte superior izquierda y sigue hasta alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Al lado del b... plataforma y... a la pared, sa...

M.A.5 Cumbres acechosas

Moneda Estrella 157
Usa el caparazón del 2º koopa para eliminar las flores piraña y un bloque en la pared derecha.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 158
Con Mario Ardilla, sube por el hueco entre la 5ª y 6ª cadena para acceder a la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda Estrella 159
Con el traje de Mario Ardilla Voladora, planea y después usa el salto con ZR.
Moneda conseguida ☐

M.A.6 El Osteotrén del terror

Moneda Estrella 160
Súbete al osteotrén y durante el trayecto podrás saltar sobre la primera moneda fácilmente.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 161
Tras pasar la zona con el techo bajo da un pequeño salto para hacerte con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 162
Bajo el efecto de la superestrella, ve por la tubería del final. Ve por el camino de abajo.
Moneda conseguida ☐

M.A. Torre tomillo

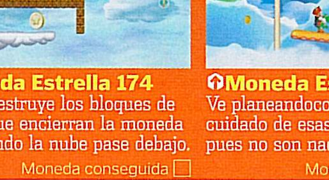
Moneda Estrella 163
Métete por la primera tubería amarilla y golpea el bloque POW para que caiga la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Súbete a la pl... al lado del ba... sigue el traye...

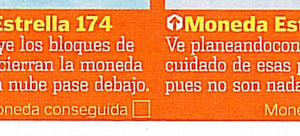
NUBES DE MERENGUE
Un paseo en nube



Moneda Estrella 172
Utsa el muelle y salta a la plataforma sobre las dos tuberías de la derecha. Ve por la roja.
Moneda conseguida ☐



Moneda Estrella 173
Utiliza las plataformas que aparecen para alcanzar la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda Estrella 174
Corre y destruye los bloques de ladrillo que encierran la moneda justo cuando la nube pase debajo.
Moneda conseguida ☐

N.D.M.2 Balancines de altura



Moneda Estrella 175
Ve planeandocon Yoshi, con cuidado de esas plataformas pues no son nada estables.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 176
Súbete a la nube del lakitu que aparece al pasar el banderín y vuela por la parte superior.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 177
Intenta rebotar sobre uno de los enemigos negros bajo la tubería verde donde las setas rosas.
Moneda conseguida ☐

N.D.M.3 Las mil balas



Moneda Estrella 178
Está al inicio, bajo plataforma de madera. Para llegar, sube a una de las plataformas de la derecha.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
La última pla... banderín baja... hueco de la d...

N.D.M.4 Saltos, volteretas y boomerangs

Moneda Estrella 187
En la parte de abajo del hueco entre el primer grupo de tuberías, se puede ver.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 188
Rompe un bloque ladrillo, rebota en las nubes, y golpea el ladrillo entre los bloques interrogación.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 189
La custodia un hermano boomerang. Rebota sobre la nube para golpear su bloque.
Moneda conseguida ☐

N.D.M.5 Nada por aquí, nada por allá...

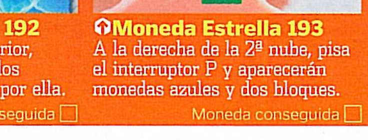


Moneda Estrella 190
En la zona con dos monstruosas flores piraña, la primera moneda gira alrededor de ellas.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 191
Saltar desde la burbuja hacia la pared de la derecha, ya que se trata de una pared falsa.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 192
Al llegar a la zona superior, veras una burbuja con dos enemigos negros. Salta por ella.
Moneda conseguida ☐

N.D.M.6 Serpenteando entre brumas





Moneda Estrella 193
A la derecha de la 2ª nube, pisa el interruptor P y aparecerán monedas azules y dos bloques.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Ponte sobre e... verde, ya que... está la moned...

CASTILLO DE PEACH
Llueve sobre quemado



Moneda Estrella 202
Esperar a que el suelo donde está la moneda se eleve para evitar la lava.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 203
Destruye los bloques de ladrillo con un salto bomba o una bola de fuego para hacerte con ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 204
Deberás realizar un salto rebote, aunque mejor si congelas a un enemigo y lo lanzas hacia ella.
Moneda conseguida ☐

C.D.P.2 Un Crucero de pesadilla

Moneda Estrella 205
Elimina al koopa, sube, salta, activa un bloque invisible y salta desde donde estaba el koopa.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 206
Pulsa el interruptor P y así accederás fácilmente a la segunda moneda del nivel.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 207
Coge la moneda y salta sobre las plataformas antes de que te alcance la nube tóxica.
Moneda conseguida ☐

C.D.P.3 ¡Marea de lava!

Moneda Estrella 208
Cuando la lava suba, salta sobre las conchas de los enemigos. Alcanzarás la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda ...
Observa bajo... Retrocede pa... velozmente p...

C.D.P. La Batalla final





Moneda Estrella 217
Está en un hueco entre dos plataformas. Usa el salto rebote para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 218
Espera a que Bowsy se lance a por ti. Apártate y destruirá los bloques que te bloquean el paso.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 219
Casi al final, la tercera moneda está pegada a la pared de una plataforma. Salta a por ella.
Moneda conseguida ☐

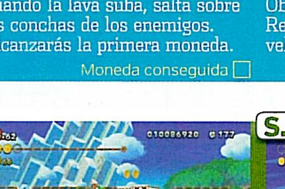
SENDA SUPERESTRELLA 1
Un recorrido de vértigo





Moneda Estrella 220
La primera está revoloteando entre dos enemigos negros que se mueven dando círculos.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 221
Salta rápido en la bajada pronunciada antes de pasar de largo. Ojo, hay precipicio.
Moneda conseguida ☐



Moneda Estrella 222
Al final, el camino recorrido hace de zig-zag. La moneda salta a la parte trasera del osteotrén.
Moneda conseguida ☐

S.S.2 ¡Cor...

Moneda ...
Haz un salto... destrozar los... entre los que...



Moneda Estrella 231
Está justo al lado de la tubería que lleva al banderín. Ponte el disfraz de Ardilla Voladora.
Moneda conseguida ☐

S.S.5 El Misterio de la ciénaga ponzoñosa

Moneda Estrella 232
Planea hasta la parte inferior de donde se haya la moneda y luego salta hacia arriba.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 233
Al posarte en las plataformas, empezarán a girar. Intenta permanecer en la zona interior.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 234
Hay una tubería azul tras la zona de la 2ª moneda. Métete por ella con la ardilla voladora.
Moneda conseguida ☐

S.S.6 Los Molinos de fuego

Moneda Estrella 235
Está metida en un hueco entre dos pilares de fuego. Evita quemarte cuando te lances.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 236
Frente a la 6ª columna de fuego hay una pared falsa que esconde una tubería verde.
Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 237
Donde la 1ª columna de fuego con brazos, corre a la pared de la izquierda: tiene tubería.
Moneda conseguida ☐

S.S.7 ¡Los lakitus no...

Moneda Estrella 238
Haz un salto rebote entre las plataformas verdes móviles y encontrarás la moneda.
Moneda conseguida

SALIDAS SECRETAS

Hay mundos que ocultan fases secretas, y la manera de llegar a ellas es salir de algunas fases por una segunda meta escondida. Como es un poco difícil encontrarlas, nosotros te lo explicamos bien clarito.

Dehesa Bellotera 2 La Caverna escarpada



Tras el banderín, verás una zona con el suelo rosa. Al pisarlo, se elevará por la izquierda. Cuando ocurra, salta hacia la derecha por encima del aro rojo y caerás en una plataforma más alta que no se veía. Sigue avanzando y cuando llegues al primer montículo azul del suelo, salta de nuevo arriba a la derecha.

Dunas Pasteleras 4 Spike y las arenas movedizas

Hacia la mitad, hay tres géiseres de arena. Espera a que desaparezcan para bajar y ve hacia la derecha para descubrir una pared falsa con una tubería. Coge la Mini Seta de la siguiente sala y métete por la tubería de arriba. Al salir, sigue hasta el último enemigo verde. Frente a él se esconde otra pared falsa con tubería.

Archipiélago de almíbar El Naufragio encantado



En la zona de la tercera moneda, miras el techo que está más a la izquierda del cartel con una flecha, verás un pasillo vertical: sube haciendo el salto rebote y llegarás a una plataforma con una puerta. Métete por ella y pasarás a una sala donde hay una tubería roja que te conduce al banderín de nivel secreto.

Cumbre...

En la sal...
y la fila de m... ladrillo. Súbe... plataforma as... falsa que ocu...



J.S.3 El Oscuro bosque de los Espinarcos

Moneda Estrella 115
A la derecha del 4º espinarco, varios bloques forman paredes verticales. Usa el salto doble.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 116
El espinarco antes del banderín esconde a su derecha, tras una pared falsa, la segunda moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 117
Está bajo dos filas de bloques que se hunden. Déjate caer sobre unos de los bloques de piedra.
Moneda conseguida

J.S. Torre serpenteante

Moneda Estrella 118
Entre los dos primeros péndulos de pinchos. Aguarda a que la plataforma móvil pase bajo ella.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 119
Salta sobre la plataforma de bloques más pequeños y te llevará hacia la segunda moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 120
Tras el banderín, sube a la plataforma de bloques pequeñitos hasta la tercera moneda.
Moneda conseguida

J.S. El laberinto tenebroso

Moneda Estrella 121
Al empezar, ve por la puerta arriba-derecha. En la sala, dale al enemigo y entra por el hueco.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Por la puerta de… pared izquierda, … el bloque y arrib…

J.S.6 Equilibrio sobre troncos

Moneda Estrella 130
Baja a la plataforma de la 2ª floruga y pégate a la pared izquierda. Desde allí, salta.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 131
Está hundida en el lago, así que lánzale un caparazón koopa para hacerte con ella.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 132
Casi al final, hay tres tuberías verdes con plantas piraña. Métete por la de la derecha.
Moneda conseguida

J.S.7 Estampida de Florugas

Moneda Estrella 133
En el lado izquierdo de la zona de la 2ª floruga gigante atascada en un charco de agua cenagosa.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 134
Hay tres bloques ladrillo en la 3ª floruga. Golpea el del centro, sube por la planta y las nubes.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 135
Sube a la plataforma antes de que la floruga se sumerja. Salta a la plataforma de la derecha.
Moneda conseguida

J.S. El Castillo en erupción de Iggy

Moneda Estrella 136
La 1ª moneda está debajo de una plataforma de madera. Corre antes de que la lava te coja.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Métete por la 2ª… techo, pero ant… enemigo que ca…

MINAS ALMENDRADAS
Acantilado Fuzzy

Moneda Estrella 142
Tienes la moneda sobre la 4ª plataforma que cambia de tamaño. Ayúdate de Yoshi.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 143
Métete por la tubería verde a la izquierda de la plataforma noria que verás al cruzar el banderín.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 144
Cómete con Yoshi la bola de hielo de la planta de la izquierda y después lánzala a la derecha.
Moneda conseguida

M.A.1 ¡Esquinazo a los Porcu-Puffers!

Moneda Estrella 145
Súbete a un bloque invisible al lado de la pared para acceder a una pared oculta en el muro.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 146
Con las bolas de fuego o un caparazón, elimina los peces globo y despeja el camino.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 147
Ponte sobre el bloque ruleta al final del nivel y salta para activar un bloque invisible.
Moneda conseguida

M.A. La Terrible torre Króncher

Moneda Estrella 148
Cruza la pequeña tubería de la parte superior izquierda y sigue hasta alcanzar la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Al lado del ban… plataforma y ve… a la pared, salt…

M.A.5 Cumbres acechosas

Moneda Estrella 157
Usa el caparazón del 2º koopa para eliminar las flores piraña y un bloque en la pared derecha.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 158
Con Mario Ardilla, sube por el hueco entre la 5ª y 6ª cadena para acceder a la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 159
Con el traje de Mario Ardilla Voladora, planea y después usa el salto con ZR.
Moneda conseguida

M.A.6 El Osteotrén del terror

Moneda Estrella 160
Súbete al osteotrén y durante el trayecto podrás saltar sobre la primera moneda fácilmente.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 161
Tras pasar la zona con el techo bajo da un pequeño salto para hacerte con la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 162
Bajo el efecto de la superestrella, ve por la tubería del final. Ve por el camino de abajo.
Moneda conseguida

M.A. Torre tomillo

Moneda Estrella 163
Métete por la primera tubería amarilla y golpea el bloque POW para que caiga la moneda.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Súbete a la plata… al lado del band… sigue el trayecto…

NUBES DE MERENGUE
Un paseo en nube

Moneda Estrella 172
Usa el muelle y salta a la plataforma sobre las dos tuberías de la derecha. Ve por la roja.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 173
Utiliza las plataformas que aparecen para alcanzar la segunda moneda.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 174
Corre y destruye los bloques de ladrillo que encierran la moneda justo cuando la nube pase debajo.
Moneda conseguida

N.D.M.2 Balancines de altura

Moneda Estrella 175
Ve planeandocon Yoshi, con cuidado de esas plataformas pues no son nada estables.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 176
Súbete a la nube del lakitu que aparece al pasar el banderín y vuela por la parte superior.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 177
Intenta rebotar sobre uno de los enemigos negros bajo la tubería verde donde las setas rosas.
Moneda conseguida

N.D.M.3 Las mil balas

Moneda Estrella 178
Está al inicio, bajo plataforma de madera. Para llegar, sube a una de las plataformas de la derecha.
Moneda conseguida

Moneda Es…
La última plataf… banderín baja al… hueco de la dere…

N.D.M.4 Saltos, volteretas y boomerangs

Moneda Estrella 187
En la parte de abajo del hueco entre el primer grupo de tuberías, se puede ver.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 188
Rompe un bloque ladrillo, rebota en las nubes, y golpea el ladrillo entre los bloques interrogación.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 189
La custodia un hermano boomerang. Rebota sobre la nube para golpear su bloque.
Moneda conseguida

N.D.M.5 Nada por aquí, nada por allá…

Moneda Estrella 190
En la zona con dos monstruosas flores piraña, la primera moneda gira alrededor de ellas.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 191
Saltar desde la burbuja hacia la pared de la derecha, ya que se trata de una pared falsa.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 192
Al llegar a la zona superior, verás una burbuja con dos enemigos negros. Salta por ella.
Moneda conseguida

N.D.M.6 Serpenteando entre brumas

Moneda Estrella 193
A la derecha de la 2ª nube, pisa el interruptor P y aparecerán monedas azules y dos bloques.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Ponte sobre el p… verde, ya que s… está la moneda…

CASTILLO DE PEACH
Llueve sobre quemado

Moneda Estrella 202
Esperar a que el suelo donde está la moneda se eleve para evitar la lava.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 203
Destruye los bloques de ladrillo con un salto bomba o una bola de fuego para hacerte con ella.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 204
Deberás realizar un salto rebote, aunque mejor si congelas a un enemigo y lo lanzas hacia ella.
Moneda conseguida

C.D.P.2 Un Crucero de pesadilla

Moneda Estrella 205
Elimina al koopa, sube, salta, activa un bloque invisible y salta desde donde estaba el koopa.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 206
Pulsa el interruptor P y así accederás fácilmente a la segunda moneda del nivel.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 207
Coge la moneda y salta sobre las plataformas antes de que te alcance la nube tóxica.
Moneda conseguida

C.D.P.3 ¡Marea de lava!

Moneda Estrella 208
Cuando la lava suba, salta sobre las conchas de los enemigos. Alcanzarás la primera moneda.
Moneda conseguida

Moneda Es…
Observa bajo el… Retrocede para… velozmente por…

C.D.P. La Batalla final

Moneda Estrella 217
Está en un hueco entre dos plataformas. Usa el salto rebote para alcanzarla.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 218
Espera a que Bowsy se lance a por ti. Apártate y destruirá los bloques que te bloquean el paso.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 219
Casi al final, la tercera moneda está pegada a la pared de una plataforma. Salta a por ella.
Moneda conseguida

SENDA SUPERESTRELLA 1
Un recorrido de vértigo

Moneda Estrella 220
La primera está revoloteando entre dos enemigos negros que se mueven dando círculos.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 221
Salta rápido en la bajada pronunciada antes de pasar de largo. Ojo, hay precipicio.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 222
Al final, el camino recorrido hace de zig-zag. La moneda salta a la parte trasera del osteotrén.
Moneda conseguida

S.S.2 ¡Corre…

Moneda Es…
Haz un salto bo… destrozar los blo… entre los que se…

Moneda Estrella 231
Está justo al lado de la tubería que lleva al banderín. Ponte el disfraz de Ardilla Voladora.
Moneda conseguida

S.S.5 El Misterio de la ciénaga ponzoñosa

Moneda Estrella 232
Planea hasta la parte inferior de donde se haya la moneda y luego salta hacia arriba.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 233
Al posarte en las plataformas, empezarán a girar. Intenta permanecer en la zona interior.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 234
Hay una tubería azul tras la zona de la 2ª moneda. Métete por ella con la ardilla voladora.
Moneda conseguida

S.S.6 Los Molinos de fuego

Moneda Estrella 235
Está metida en un hueco entre dos pilares de fuego. Evita quemarte cuando te lances.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 236
Frente a la 6ª columna de fuego hay una pared falsa que esconde una tubería verde.
Moneda conseguida

Moneda Estrella 237
Donde la 1ª columna de fuego con brazos, corre a la pared de la izquierda: tiene tubería.
Moneda conseguida

S.S.7 ¡Los lakitus no da…

Moneda Estrella 238
Haz un salto rebote entre las plataformas verdes móviles y encontrarás la moneda.
Moneda conseguida

SALIDAS SECRETAS

Hay mundos que ocultan fases secretas, y la manera de llegar a ellas es salir de algunas fases por una segunda meta escondida. Como es un poco difícil encontrarlas, nosotros te lo…

Dehesa Bellotera 2 La Caverna escarpada

Tras el banderín, verás una zona con el suelo rosa. Al pisarlo, se elevará por la izquierda. Cuando ocurra, salta hacia la derecha por encima del aro rojo y caerás en una plataforma más…

Dunas Pasteleras 4 Spike y las arenas movedizas

Hacia la mitad, hay tres géiseres de arena. Espera a que desaparezcan para bajar y ve hacia la derecha para descubrir una pared falsa con una tubería. Coge la Mini Seta de la siguiente sala…

Archipiélago de almíbar El Naufragio encantado

En la zona de la tercera moneda, miras el techo que está más a la izquierda del cartel con una flecha, verás un pasillo vertical: sube haciendo el salto rebote y llegarás a una plataforma…

Cumbres…

En la sala…
y la fila de mon… ladrillo. Súbete…

J.S.4 Una Ciénaga de impresión

J.S.5 Los Espíritus del pantano








...trella 122 ...echa, salta a la ...entra, salta bajo ...a a la izquierda. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 123 Por la puerta de la izquierda, sube al techo, salta a la izquierda y al caer la 2ª, ponte en la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 124 Avanza hasta la 2ª tubería amarilla con planta piraña. Métete dentro. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 125 Está sobre una tubería verde justo antes de llegar al banderín de etapa. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 126 Ve al 2º grupo de tuberías azules con círculo de fantasmas. Está sobre la tubería del centro. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 127 Tírate al agua entre la sexta y la séptima cabeza de piedra, para conseguir la primera moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 128 En la zona de ascenso, en el centro del tercer círculo de fantasmas desde el banderín. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 129 No te metas por al tubería verde del final, mejor espera a que caiga la cabeza de piedra. Moneda conseguida ☐

J.S. La Migración de los Parabuzzies (Nivel secreto)






...trella 137 ...tubería del ...s rebota sobre el ...nina debajo. ...nda conseguida ☐

Moneda Estrella 138 En el último agujero antes de la puerta del jefe, métete por la tubería verde sin tocar la lava. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 139 Salta sobre los parabuzzy pequeños, pero quédate en el último para que ascienda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 140 Según avanzas, llegas a una zona con una bala gigante. Cuando la bala pase, podrás ver la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 141 Al final del recorrido, métete por la tubería roja, ajustando la altura del parabuzzy pequeño. Moneda conseguida ☐

M.A.3 La Madriguera de las Ardigordis

M.A.4 A tientas y entre Bomb-ombs

...trella 149 ...erín, sube a la 1ª ...al hueco. Pegado ...al techo. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 150 Al final de la torre, en la zona de tuberías, entra en la más alta, ve a la derecha y entra en la más fina. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 151 Cruza la tubería roja junto a la plataforma móvil. Después haz varios saltos bomba. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 152: Pulsa el interruptor P en la pared izquierda y corre sobre los bloques hasta la pared derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 153 Según bajas por la plataforma móvil del final, fíjate en un hueco en la pared de la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 154 Está junto a la pared de la derecha tras subir los primeros escalones luminiscentes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 155 ¿Ves la tubería amarilla? Métete y llegarás una zona con muchos koopas. Salta sobre ellos. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 156 Al llegar a la tubería verde del final verás la moneda custodiada por un hermano de fuego. Moneda conseguida ☐

M.A.7 La Cueva de las cruces móviles

M.A. El Castillo transportador de Roy







...trella 164 ...aforma giratoria ...erín de etapa y ...hasta el final. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 165 Elimina al enemigo junto a la puerta que conduce hasta el jefe del nivel y salta. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 166 Según avanzas, verás la moneda en las plataformas con forma de cruz que se desplazan. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 167 Tras el banderín, sube a la 2ª plataforma y en lo más alto, salta y después arriba a la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 168 Necesitas un caparazón para alcanzar la moneda bajo la tubería que conduce al banderín. Moneda conseguida ☐

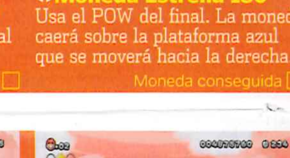
Moneda Estrella 169 Al empezar, de la primera cinta, caerá un bloque de piedra. Salta para cruzar la lava. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 170 Sube al bloque que va sobre la lava hacia la izquierda. Rebota en la pared del último hueco. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 171 Entra al castillo por la entrada que abres en la salida secreta del nivel 5 Cumbres acechosas. Moneda conseguida ☐

N.D.M. Torre deslizadora

N.D.M. La Mansión movediza

...trella 179 ...rma antes del ...pisarla. Salta al ...cha y métete. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 180 Usa el POW del final. La moneda caerá sobre la plataforma azul que se moverá hacia la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 181 Con Mario Ardilla, espera a un hermano de fuego con 3 bloques ladrillo que protegen la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 182 Sube hasta un lugar con dos plataformas verdes en el centro y dos grises por la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 183 En la plataforma del 2º hermano de fuego, pégate a la pared derecha y salta a por un bloque. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 184 Está en una sala con una plataforma que baja al pisarla. No elimines al enemigo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 185 Está en una zona con plataforma que asciende, y en el centro hay un círculo de fantasmas. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 186 Baja por las escaleras y, a la izquierda, rebota y vas a una plataforma con interruptor. Moneda conseguida ☐

N.D.M. El Castillo bloquerraíl de Ludwig

N.D.M. Asalto a la fortaleza aérea





...trella 194 ...rimer bloque ...birá hasta donde ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 195 Utiliza un caparazón koopa o el traje de Ardilla Voladora: tírate cuando pase la plataforma. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 196 Mira el hueco sobre las dos plataformas que chocan. Rebota sobre una de las paredes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 197 Salta sobre el Hermano Maza y golpea el bloque. Esto hará caer del techo la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 198 Al final, elimina al hermano Maza y espera a que el bloque se desplace hacia la izquierda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 199 A la izquierda del banderín de etapa, bajo una pequeña porción de suelo, tienes tu moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 200: Está sobre las tres primeras llamas de fuego tras subirte en la plataforma balancín. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 201 Al final, lleva el disfraz de Ardilla Voladora, salta y pulsa ZR para subir a una plataforma. Moneda conseguida ☐

C.D.P.4 Escalada abrasadora, Nivel secreto

C.D.P. Ascenso de alta tensión







...trella 209 ...banderín. ...vanzar ...a parte inferior. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 210 Tras el banderín, gira donde la plataforma morada y golpea el espacio entre los bloques. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 211 Donde los primeros bloques de piedra grises, verás un koopa y un bloque POW. Púlsalo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 212 Tras el banderín, trepa por una pared de pequeñas rocas. Mucho cuidado con las bolas de fuego. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 213 Al final, el camino se bifurca. Coge el de la derecha esquivando las bolas que caen del techo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 214 Cuando llegues a una zona atravesada por rayos eléctricos, sube por el lado derecho. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 215 Destruye el muro que esconde la moneda con un bomb-omb o bien pulsando el interruptor P. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 216 En la última zona con rayos eléctricos, asciende por la derecha y verás la moneda. Moneda conseguida ☐

...**, Mario, corre!**

S.S.3 Un Chapuzón con Cheep Chomp

S.S.4 La caverna helada






...trella 223 ...nba para ...ques ladrillo ...encuentra. ...eda conseguida ☐

Moneda Estrella 224 Calcula bien para rebotar sobre el koopa que sobrevuela la segunda moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 225 Está frente al banderín de nivel. Procura llevar puesto el disfraz de Ardilla Voladora. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 226 Elimina a los peces globo con una bola de fuego o espera a que Cheep Chomp los aniquile. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 227 Ponte en medio del camino cuando se desplace de arriba a abajo por las corrientes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 228 De nuevo, o bola de fuego o dejas que Cheep Chomp se encarguen de los peces globo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 229 El techo entre la 4ª y 5ª plataforma, pues es falso. Usa el salto rebote para alcanzarlo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 230 Métete por una tubería verde al final del recorrido de la primera plataforma móvil. Moneda conseguida ☐

...**n tregua!**

S.S.8 El Castillo pendular

S.S.9 ¡Tras el caparazón!








Moneda Estrella 239 Al final del recorrido del primer grupo de plataformas rojas encontrarás la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 240 Necesitas una nube de Lakitu, al llegar al final del último grupo de plataformas rojas. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 241 Ponte sobre el bloque rosquilla sobre la moneda, y espera a que descienda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 242 Al final del primer recorrido de bloques rosquilla, rebota entre las paredes del techo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 243 Al final, pulsa el interruptor cuando el péndulo vaya a la derecha y aguarda en el hueco. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 244 Lanza el caparazón del koopa rojo contra los goombas para despejar los bloques ladrillo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 245 Hay un interruptor P oculto en el bloque central del grupo de la izquierda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 246 Ese caparazón golpeará un bloque de la que saldrá una enredadera hasta la moneda. Moneda conseguida ☐

...**granizadas** Esta casa está muy viva

Jungla sirope El Laberinto tenebroso

Minas almendradas La Terrible torre Crónecher

Castillo de Peach 1 Llueve sobre quemado



...**final con tres puertas,** pisa el interruptor P ...edas se convertirá en una plataforma de bloques ...y salta varias veces rápidamente, para que la ...enda. Sube hasta el techo, ya que tiene una zona

Al comienzo del nivel, métete por la puerta de la izquierda a media altura. En la siguiente sala sube con la plataforma hasta el techo y descubrirás que la parte izquierda es falsa. Atraviésala y llegarás a una sala con plataformas que se rompen al pisarlas.

Como Mini Mario, avanza y casi al final pasa de un lado a otro mientras caen bolas de pinchos. Arriba, ve al lado derecho y cruza la tubería de la pared. Llegas a una sala de varias plataformas. Ve subiendo poco a poco y métete por la tubería de la

Casi al final del nivel, cruza una zona larga donde el suelo se hunde en la lava. Hacia el centro, encontrarás un interruptor P. Písalo para que las monedas se conviertan en bloques ladrillo y corre hacia la derecha sobre ellos. Si llegas a tiempo, podrás



…trella 122 …recha, salta a la …entra, salta bajo …a a la izquierda. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 123 Por la puerta de la izquierda, sube al techo, salta a la izquierda y al caer la 2ª, ponte en la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 124 Avanza hasta la 2ª tubería amarilla con planta piraña. Métete dentro. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 125 Está sobre una tubería verde justo antes de llegar al banderín de etapa. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 126 Ve al 2º grupo de tuberías azules con círculo de fantasmas. Está sobre la tubería del centro. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 127 Tírate al agua entre la sexta y la séptima cabeza de piedra, para conseguir la primera moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 128 En la zona de ascenso, en el centro del tercer círculo de fantasmas desde el banderín. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 129 No te metas por al tubería verde del final, mejor espera a que caiga la cabeza de piedra. Moneda conseguida ☐





J.S. La Migración de los Parabuzzies (Nivel secreto)

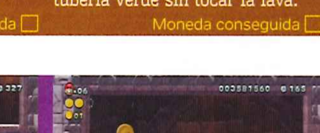
…trella 137 …tubería del …s rebota sobre el …nina debajo. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 138 En el último agujero antes de la puerta del jefe, métete por la tubería verde sin tocar la lava. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 139 Salta sobre los parabuzzy pequeños, pero quédate en el último para que ascienda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 140 Según avanzas, llegas a una zona con una bala gigante. Cuando la bala pase, podrás ver la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 141 Al final del recorrido, métete por la tubería roja, ajustando la altura del parabuzzy pequeño. Moneda conseguida ☐























M.A.3 La Madriguera de las Ardigordis

…trella 149 …erín, sube a la 1ª …al hueco. Pegado …al techo. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 150 Al final de la torre, en la zona de tuberías, entra en la más alta, ve a la derecha y entra en la más fina. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 151 Cruza la tubería roja junto a la plataforma móvil. Después haz varios saltos bomba. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 152: Pulsa el interruptor P en la pared izquierda y corre sobre los bloques hasta la pared derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 153 Según bajas por la plataforma móvil del final, fíjate en un hueco en la pared de la derecha. Moneda conseguida ☐

M.A.4 A tientas y entre Bomb-ombs

Moneda Estrella 154 Está junto a la pared de la derecha tras subir los primeros escalones luminiscentes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 155 ¿Ves la tubería amarilla? Métete y llegarás una zona con muchos koopas. Salta sobre ellos. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 156 Al llegar a la tubería verde del final verás la moneda custodiada por un hermano de fuego. Moneda conseguida ☐

















M.A.7 La Cueva de las cruces móviles

…trella 164 …aforma giratoria …erín de etapa y … hasta el final. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 165 Elimina al enemigo junto a la puerta que conduce hasta el jefe del nivel y salta. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 166 Según avanzas, verás la moneda en las plataformas con forma de cruz que se desplazan. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 167 Tras el banderín, sube a la 2ª plataforma y en lo más alto, salta y después arriba a la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 168 Necesitas un caparazón para alcanzar la moneda bajo la tubería que conduce al banderín. Moneda conseguida ☐

M.A. El Castillo transportador de Roy

Moneda Estrella 169 Al empezar, de la primera cinta, caerá un bloque de piedra. Salta para cruzar la lava. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 170 Sube al bloque que va sobre la lava hacia la izquierda. Rebota en la pared del último hueco. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 171 Entra al castillo por la entrada que abres en la salida secreta del nivel 5 Cumbres acechosas. Moneda conseguida ☐

















N.D.M. Torre deslizadora

…trella 179 …rma antes del …l pisarla. Salta al …cha y métete. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 180 Usa el POW del final. La moneda caerá sobre la plataforma azul que se moverá hacia la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 181 Con Mario Ardilla, espera a un hermano de fuego con 3 bloques ladrillo que protegen la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 182 Sube hasta un lugar con dos plataformas verdes en el centro y dos grises por la derecha. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 183 En la plataforma del 2º hermano de fuego, pégate a la pared derecha y salta a por un bloque. Moneda conseguida ☐

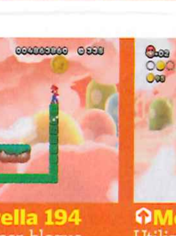
N.D.M. La Mansión movediza

Moneda Estrella 184 Está en una sala con una plataforma que baja al pisarla. No elimines al enemigo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 185 Está en una zona con plataforma que asciende, y en el centro hay un círculo de fantasmas. Moneda conseguida ☐

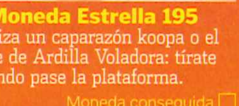
Moneda Estrella 186 Baja por las escaleras y, a la izquierda, rebota y vas a una plataforma con interruptor. Moneda conseguida ☐









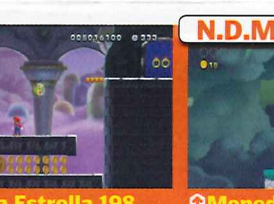




















N.D.M. El Castillo bloquerraíl de Ludwig

…trella 194 …rimer bloque …birá hasta donde …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 195 Utiliza un caparazón koopa o el traje de Ardilla Voladora: tírate cuando pase la plataforma. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 196 Mira el hueco sobre las dos plataformas que chocan. Rebota sobre una de las paredes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 197 Salta sobre el Hermano Maza y golpea el bloque. Esto hará caer del techo la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 198 Al final, elimina al hermano Maza y espera a que el bloque se desplace hacia la izquierda. Moneda conseguida ☐

N.D.M. Asalto a la fortaleza aérea

Moneda Estrella 199 A la izquierda del banderín de etapa, bajo una pequeña porción de suelo, tienes tu moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 200: Está sobre las tres primeras llamas de fuego tras subirte en la plataforma balancín. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 201 Al final, lleva el disfraz de Ardilla Voladora, salta y pulsa ZR para subir a una plataforma. Moneda conseguida ☐











C.D.P.4 Escalada abrasadora, Nivel secreto

…trella 209 …banderín. …avanzar …a parte inferior. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 210 Tras el banderín, gira donde la plataforma morada y golpea el espacio entre los bloques. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 211 Donde los primeros bloques de piedra grises, verás un koopa y un bloque POW. Púlsalo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 212 Tras el banderín, trepa por una pared de pequeñas rocas. Mucho cuidado con las bolas de fuego. Moneda conseguida ☐

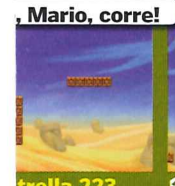
Moneda Estrella 213 Al final, el camino se bifurca. Coge el de la derecha esquivando las bolas que caen del techo. Moneda conseguida ☐

C.D.P. Ascenso de alta tensión

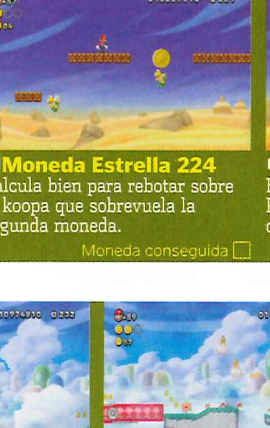
Moneda Estrella 214 Cuando llegues a una zona atravesada por rayos eléctricos, sube por el lado derecho. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 215 Destruye el muro que esconde la moneda con un bomb-omb o bien pulsando el interruptor P. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 216 En la última zona con rayos eléctricos, asciende por la derecha y verás la moneda. Moneda conseguida ☐



















…, Mario, corre!

…trella 223 …nba para …ques ladrillo …encuentra. …eda conseguida ☐

Moneda Estrella 224 Calcula bien para rebotar sobre el koopa que sobrevuela la segunda moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 225 Está frente al banderín de nivel. Procura llevar puesto el disfraz de Ardilla Voladora. Moneda conseguida ☐

S.S.3 Un Chapuzón con Cheep Chomp

Moneda Estrella 226 Elimina a los peces globo con una bola de fuego o espera a que Cheep Chomp los aniquile. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 227 Ponte en medio del camino cuando se desplace de arriba a abajo por las corrientes. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 228 De nuevo, o bola de fuego o dejas que Cheep Chomp se encarguen de los peces globo. Moneda conseguida ☐

S.S.4 La caverna helada

Moneda Estrella 229 El techo entre la 4ª y 5ª plataforma, pues es falso. Usa el salto rebote para alcanzarlo. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 230 Métete por una tubería verde al final del recorrido de la primera plataforma móvil. Moneda conseguida ☐



…n tregua!

Moneda Estrella 239 Al final del recorrido del primer grupo de plataformas rojas encontrarás la moneda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 240 Necesitas una nube de Lakitu, al llegar al final del último grupo de plataformas rojas. Moneda conseguida ☐

S.S.8 El Castillo pendular

Moneda Estrella 241 Ponte sobre el bloque rosquilla sobre la moneda, y espera a que descienda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 242 Al final del primer recorrido de bloques rosquilla, rebota entre las paredes del techo. Moneda conseguida ☐

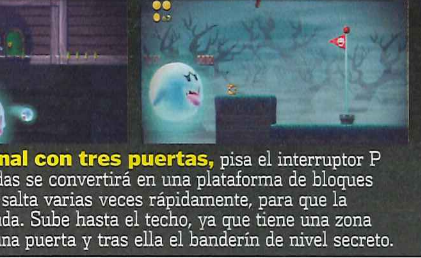
Moneda Estrella 243 Al final, pulsa el interruptor cuando el péndulo vaya a la derecha y aguarda en el hueco. Moneda conseguida ☐

S.S.9 ¡Tras el caparazón!

Moneda Estrella 244 Lanza el caparazón del koopa rojo contra los goombas para despejar los bloques ladrillo. Moneda conseguida ☐

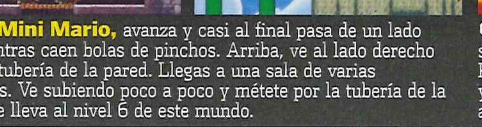
Moneda Estrella 245 Hay un interruptor P oculto en el bloque central del grupo de la izquierda. Moneda conseguida ☐

Moneda Estrella 246 Ese caparazón golpeará un bloque de la que saldrá una enredadera hasta la moneda. Moneda conseguida ☐











…granizadas Esta casa está muy viva

…final con tres puertas, pisa el interruptor P …edas se convertirá en una plataforma de bloques …y salta varias veces rápidamente, para que la …enda. Sube hasta el techo, ya que tiene una zona …una puerta y tras ella el banderín de nivel secreto.

Jungla sirope El Laberinto tenebroso

Al comienzo del nivel, métete por la puerta de la izquierda a media altura. En la siguiente sala sube con la plataforma hasta el techo y descubrirás que la parte izquierda es falsa. Atraviésala y llegarás a una sala con plataformas que se rompen al pisarlas. Déjate caer hasta el fondo para descubrir la puerta de la salida.

Minas almendradas La Terrible torre Cróncher

Como Mini Mario, avanza y casi al final pasa de un lado a otro mientras caen bolas de pinchos. Arriba, ve al lado derecho y cruza la tubería de la pared. Llegarás a una sala de varias plataformas. Ve subiendo poco a poco y métete por la tubería de la derecha. Te lleva al nivel 6 de este mundo.

Castillo de Peach 1 Llueve sobre quemado

Casi al final del nivel, cruza una zona larga donde el suelo se hunde en la lava. Hacia el centro, encontrarás un interruptor P. Písalo para que las monedas se conviertan en bloques ladrillo y corre hacia la derecha sobre ellos. Si llegas a tiempo, podrás alcanzar una tubería verde que está en el techo.